
COOL ! 2 CD-Rom Offerts !
Gen4 PC CD-Rom
Reportage avec id Software
WOLFENSTEIN Enemy Territory
N°163 • FEVRIER 2003 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET • www.gen4pc.com
Anno 1503
L'heure de la conquête
C & C Generals Le test complet
L'Ange des Ténèbres
La nouvelle Lara dévoilée
RENCONTRE : Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres, Wolfenstein : Enemy Territory. TESTS : C&C Generals, O.R.B., Hearts of Iron, Another War, Knights of the Cross, Impossible Creatures, Scrabble 2003, La Planète au trésor, Strike Fighters Project, Napoléon. PREVIEWS : ToCA Race Driver, Anno 1503, IL-2, Raven Shield, Rayman 3, Grom, Highland Warriors, Battlefield 1942 : Road to Rome...
L 19338 - 163 - F: 5,95 €



COMPUTEC-MEDIA France
2, rue de Paris
92190 Meudon
Tel : 01.46.90.20.00
Fax : 01.46.90.20.10
Site Internet : www.gen4pc.com

DIRECTION
Président Directeur Général
Sébastien SAUVAGEOT
Directrice des Rédactions
Florence LAGARDE
Direction comptable
Brigitte RAMEY

REDACTION
Rédacteur en chef adjoint
Bruno CARDOT, dit Cooli
Chefs de rubrique
Xavier ALLARD (Léo de Urlevan)
Loïc CLAVEAU (Muad)
Rédacteur
Jérome FIRON
Ont participé à ce numéro :
Arnaud CUEFF,
Khéridine MABROUK
Premier secrétaire de rédaction
Sébastien HATTON (Socrates)
Correcteur-réviseur
Sophie LAMOTTE
Webmaster
Stéphane MOREAU

MAQUETTE
Conception graphique et direction artistique
Christophe GOUJU pour MCE
Maquettiste
François POISSON

INFOGRAPHIE-ICONOGRAPHIE
Ana GALVAO

PUBLICITÉ
Directeur de la publicité
Claude BENOUAICH (2278)
claude.benouaich@computec-media.fr
Chef de publicité
Nicolas DUBOIS (2283)
nicolas.dubois@computec-media.fr
Assistante commerciale
Aurélie MORERE (2233)

FABRICATION
Jean-Louis TOULOUSE

DIFFUSION ET ABONNEMENTS
Responsable diffusion, abonnements
Delphine BAROUH (2091)
Uniquement destiné aux marchands de journaux
Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 40 €
DOM-TOM et étranger : 70 €
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Computec-Media France, société anonyme au capital de 8 575 258 €
Principaux actionnaires :
– Communications professionnelles SA
– Computec-Media AG
2, rue de Paris - 92190 Meudon
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088 – Dépôt légal 1er trimestre 2002
Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

On compte sur vous !

Ce mois-ci, vous trouverez en ces pages une "enquête lecteurs" que nous avons intelligemment appelée... "enquête lecteurs". On compte beaucoup sur votre participation. C'est l'occasion ou jamais. Et, surtout, n'affranchissez pas votre enveloppe ! Un numéro "libre réponse" vous est fourni.
Vous remarquerez aussi que notre section Rencontre est moins étoffée que d'habitude. Clause de confidentialité oblige, nous avons dû garder sous le coude un déplacement tout à fait exceptionnel. Un mal pour un bien, puisque celui-ci sera au centre de notre prochain numéro. Attendez-vous à quelque chose de grand ! Allez, de grandiose même ! En attendant, on vous a tout de même préparé un menu alléchant : C&C Generals qui nous a tous conquis, la série Tomb Raider sur le chemin de la résurrection, et Enemy Territory, une des prochaines grandes expériences en Multijoueurs. Tout un programme !

Cooli. Rédacteur en chef adjoint.

SOMMA



8 Courrier
On a le Teignard qu'on mérite

EVENEMENT
14 Game One
La chaîne des jeux vue de l'intérieur !
18 Imagina.03
On a vu de la lumière, alors on est entrés !
20 Sand 2003
Objectif final : un mouton = un mail
22 Tropico 2
Pour une fois, on peut dire "piraterie"

BUDGET
24 Classe Eco
Par ici la bonne soupe populaire

REPORTAGE
28 Tomb Raider : L'Ange des Ténèbres
Lara se lance dans le gothique
34 Enemy Territory
A New Return to Castle Wolfenstein !

TESTS
40 C & C Generals
Le flingueur de tous les STR !
48 ORB
Un clone est né : celui d'Homeworld
50 Hearts of Iron
Testé il y a une semaine, déjà oublié !
52 Impossible Creatures
Déclone pas, Raoul !
58 Strike Fighters Project 1
Ça sent vraiment le kérosène !
60 Another War
La grande vadrouille
64 Knight of the Cross
Réalisation moyenâgeuse
66 Scrabble 2003
Le compte est bon, très bon même
68 La Planète au trésor
Initiation à la Stratégie
68 Napoléon
Plutôt crever à Sainte-Hélène que d'y jouer !

SOLUCES
70 Actuces
Pour briller en société

MULTI
72 News
IP IP IP hourra !



74 Rubies of Eventide
Un MMORPG artisanal
76 Neverwinter Nights
Les meilleurs mods... Et profitez-en : c'est gratuit !

SHOPPING

78 Hardware
Les "*green cards*" du PC

PREVIEWS

84 ToCA Race Driver
On y a tous laissé un peu de gomme...
88 Grom
Aventure à tous les étages
90 Anno 1503
Si je compte bien, ça fait 500 ans, non ? Alors, bon anniversaire...
94 Dragon's Lair 3D
Lui, il a 20 ans... Et pour tout dire, il commence à les faire !
96 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
A l'intérieur du cockpit pour un *dog fight* avec Microsoft
102 Horse Racing Manager
Ce que jument veut...
104 Highland Warriors
Sévèrement kilté !
108 Rayman 3
Les bras nous en tombent !
114 Rainbow Six 3 : Raven Shield
"Restez groupir !"
118 Battlefield 1942 : Road to Rome (add-on)
Vous reprendrez bien une rafale ? Allez, une petite pour la route...

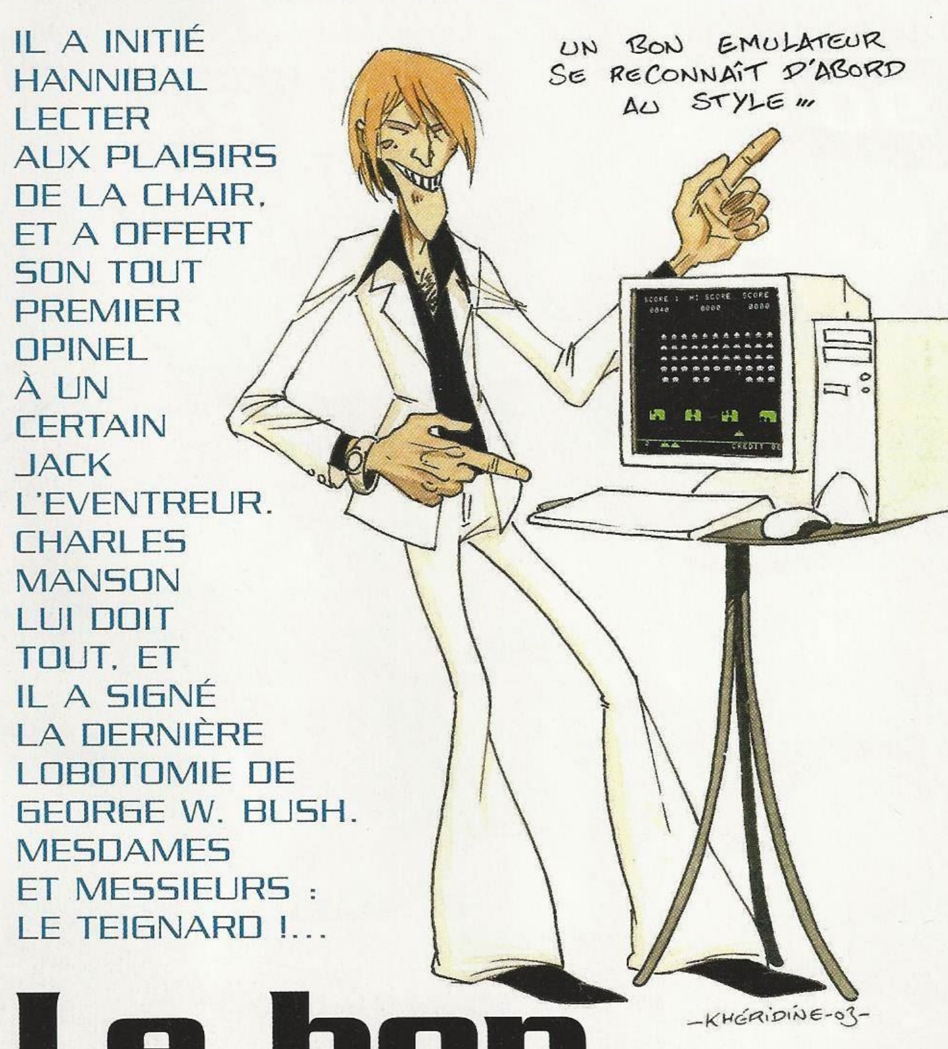
CARNET DE BORD

122 Percolator
Vous avez le droit de commencer par là... Enfin, pour cette fois !

COURRIER

A QUAND LA SAINT VALEN-TEIGNE ?

IL A INITIÉ HANNIBAL LECTER AUX PLAISIRS DE LA CHAIR, ET A OFFERT SON TOUT PREMIER OPINEL À UN CERTAIN JACK L'EVENTREUR. CHARLES MANSON LUI DOIT TOUT, ET IL A SIGNÉ LA DERNIÈRE LOBOTOMIE DE GEORGE W. BUSH. MESDAMES ET MESSIEURS : LE TEIGNARD !...



MORCEAUX CHOISIS

Vaut-il mieux investir dans la Radeon ou la Sound Blaster ?

Ça dépend si tu es sourd ou aveugle...

... eT j'aiMeRais dEvEniR hAckEr...

Ça va être dur avec ta maladie de Parkinson.

Comment être bien sûr que le jeu n'est pas en allemand ?

Lance un "Guten Tag", et si la boîte te répond...

Le bon Samaritain

Lus la Teigne !
Toi qui connais tout sur tout et qui te montres toujours aussi sympathique et dévoué quand il s'agit d'aider un lecteur, sais-tu comment récupérer les musiques des jeux vidéo pour pouvoir les écouter hors du jeu ? Sur FIFA 2003 et Baldur's Gate 2, j'ai essayé d'ouvrir les fichiers son, mais Media Player ou Winamp ne reconnaissent pas les formats utilisés.

Barnaby

Je te l'accorde, mon cher Barnaby, je connais vraiment tout sur tout. Et en ce qui concerne mon dévouement, il n'a rien d'une légende. Je le prouve une fois de plus : tu trouveras ça sur http://perso.club-internet.fr/mclego/ et sur www.chez.com/jeane/acne.html, mais également sur www.rotten.com, http://perso.club-internet.fr/twinpeak/Petition.htm, http://bim.km.ru/gap/ ou www.cmhc-schl.gc.ca/fr/coreenlo/coprge/insevoma/cf_08.cfm, Voilà, il me reste à te souhaiter un bon surf, en espérant que ces liens sauront te faire réfléchir sur le fait qu'on ne me traite pas de sympathique à la légère.

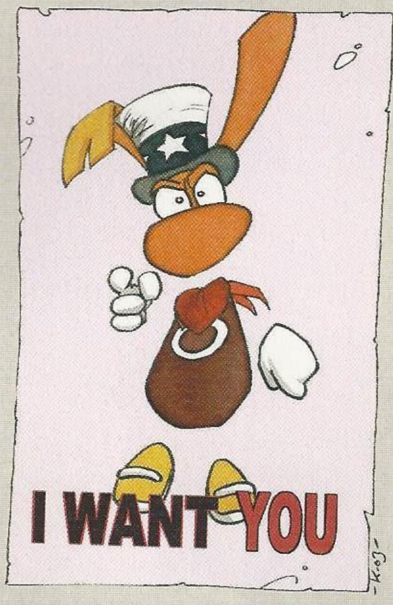






COURRIER

LA LETTRE DU MOIS



Le déserteur

Salut le Geignard !
Je t'envoie cette bafouille pour dire que j'en ai marre de voir du kaki un peu partout dans les jeux. Entre Operation Flashpoint, Delta Force et les Tom Clancy, je commence à me lasser du genre "Allons égorger ces vilains communistes !" ou "Faisons exploser ce repaire de terroristes !". Par les temps qui courent, je ne me sens pas assez américain pour m'amuser d'une boucherie commandée, surtout au service d'idéologies franchement douteuses (comme Soldier of Fortune). Et j'aimerais que les éditeurs y soient sensibles : je ne me suis pas fait réformer pour que l'armée me poursuive jusque sur mon PC. Et puis, quitte à me transformer en soldat, j'aime autant choisir mon camp. Un jeu sur les casques bleus me paraîtrait plus approprié qu'un Commandos à la gloire des seuls qui ont utilisé la bombe atomique, des seuls qui, par voie économique, ont tué plus de civils en Irak que de militaires. Je suis loin d'être branché "Famille de France", mais de là à bouffer de la propagande par jeux interposés...

Eddy, casque rose

Alors tire-au-flanc, on nous fait une petite poussée d'anti-militarisme et d'anti-américanisme primaire ? Ta mutinerie méritent quelques jours de trou et une centaine de pompes, histoire que l'éponge qui te sert d'encéphale dégorge un peu. La guerre est à la mode dans les jeux. Mais faut-il s'en étonner ? Echecs, Monopoly... la plupart des jeux reposent sur l'annihilation de l'autre. Et puis, je te trouve bien ingrat concernant nos amis à la bannière étoilée. Modèles d'ouverture d'esprit vis-à-vis du monde videoludique, les Etats-Unis sont les seuls à proposer légalement de faire un DeathMatch en pleine rue. Et avec de vraies balles, en plus. Ils sont aussi les seuls à être dirigés par un mec tout droit sorti des Sims, même si les patches corrigeant l'IA de ce dernier tardent à sortir. Plus sérieusement, je comprends qu'un planqué soit choqué par la guerre et ses produits dérivés. Je comprends aussi que les scénarios de certains shoots te laissent sceptique. J'ai une bonne nouvelle à t'annoncer : Rayman 3 arrive en mars, et je doute qu'il ait enfilé un treillis et que ses boss de fin de niveau soient irakiens. Alors, heureuse ?



Old School

Salut tout le monde et bravo pour le magazine que je dévore chaque mois. Je voulais savoir pourquoi vous ne parlez jamais des émulateurs qui permettent de jouer sur PC à d'anciennes bornes de café, de consoles ou d'ordinateurs disparus ? Ça serait vraiment une bonne idée, car on en trouve des centaines à télécharger gratuitement sur Internet.

Fab de Lyon

Pourquoi ne parle-t-on pas d'émulation dans *Gen4* ? D'abord, parce que l'actualité suffit à remplir le magazine et qu'on n'a trouvé personne d'assez passéiste à la rédaction pour rejouer à Pong sur un 21 pouces pendant que sa Radeon 9700, elle, se tourne les pouces. Ensuite, parce que les centaines de jeux que tu trouves sur le Net sont proposés illégalement et que je ne me sens pas le courage d'entretenir une correspondance avec l'avocat d'un plombier italien ou d'un hérisson bleu. Enfin, et surtout, parce que je n'accède jamais aux requêtes des gens qui s'appellent Fab et qui vivent à Lyon. Tu sais donc ce qu'il te reste à faire : déménage, change de nom et nous en reparlerons...


EA GAMES
Challenge Everything™*
france.ea.com
A portée de main.
PC CD-ROM
4
SIMCITY

Page manquante

Page manquante

Darkan
Seigneur d'Osteth

Grude
Muse d'Osteth

Korld
Guerrier d'Osteth



Un monde réellement à part.

Microsoft game studios

www.AsheronsCall2.com
www.microsoft.com/france/jeux

La nouvelle génération du jeu de rôle massivement multijoueur.
Jouable exclusivement sur internet.



GAME ONE

Dans les coulisses de

EST-IL NÉCESSAIRE DE RAPPELER QUE LES JEUX VIDÉO ONT PARLE AVEC LÉGITIMITÉ DE NOTRE PASSION... RENCONTRE

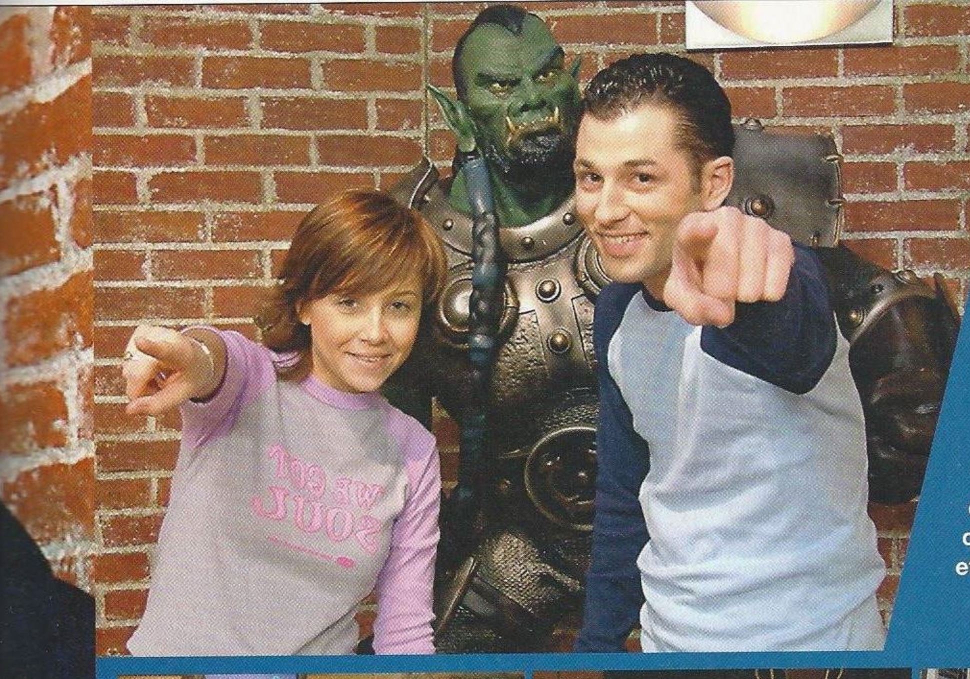
Comme reportage, on a vu pire. Le rédacteur en chef avait cependant été très ferme. *"Viens, on va voir Tommy et Thierry. Ils vont nous parler de la nouvelle mouture de la Game Zone, et on assistera à l'enregistrement de l'émission..."* Nous voilà donc partis en grand reportage à Boulogne. Après les salutations d'usage, on en vient à parler jeux vidéo – c'est plus fort que nous – dans le local de maquillage.

Dans les studios règne un joyeux bordel, subtil mélange entre une chambre de journaliste en voyage et une rédaction traditionnelle. Tommy François arrive, commence à se mettre torse nu... On ne dit rien, ça doit être une tradition dans la presse audiovisuelle. Une voix retentit dans un haut-parleur. *"Vous vous habillez en mardi"*, tonne-t-elle. Ok ! Toutes les émissions de la nouvelle Game Zone sont enregistrées le même jour, mais diffusées du lundi au vendredi.

NOUS AVONS TOUS LA MÊME PASSION !

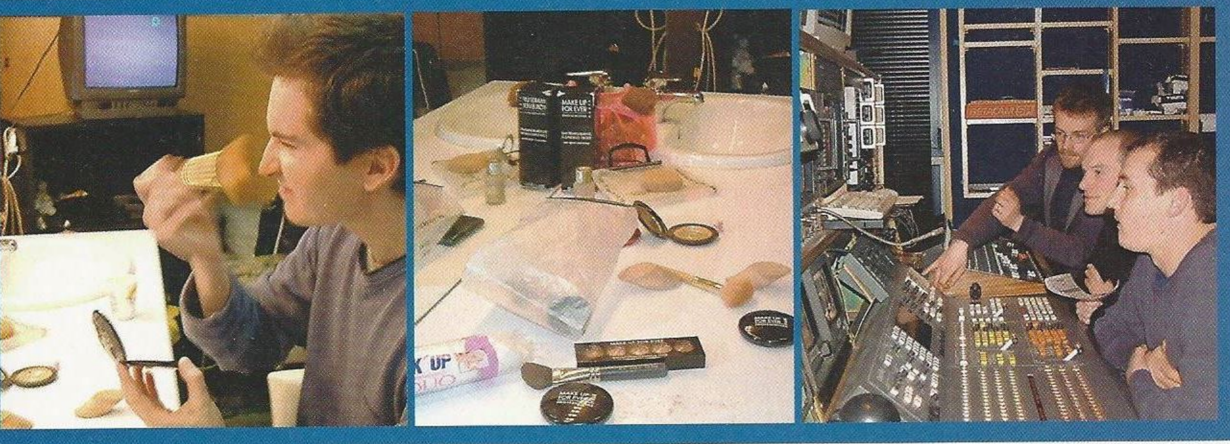
Pour varier un peu les plaisirs, il convient de se changer à chaque session. Accessoirement, on imagine aussi que ça permet de ne pas passer pour des gens négligés. *"Donc, tu ne bosses qu'une journée par semaine"*, demande-t-on à Thierry Falcoz. *"Oui, si on met de côté le montage, les tests, les focus, l'écriture des voix off..."* Ok, on n'insiste pas ! Les conditions de travail sont les mêmes que partout ailleurs. Enfin, dans ce microcosme. *"Viens,* reprend-il, *on va te montrer le plateau !"*

Ça ressemble à l'appartement de Joey et de Chandler dans Friends, on s'y sent un peu chez soi, malgré la présence des trois caméramen et des statues grandeur nature de plusieurs héros du petit monde des jeux vidéo. *"On a une nouvelle grille. L'idée, c'est de traiter l'actualité, bien sûr, mais le concept a été repensé sous la forme d'un journal télévisé classique. Il y a très souvent des intervenants, et ça dure une demi-heure !"*



The grille

La Game Zone, ce sont deux flashs quotidiens, le premier à 10 h, pour les lève-tard donc, et le second à 18 h 30, pour les rentre-tôt ! Ils sont rediffusés à 18 h et 20 h. Pour faire plaisir à tout le monde, un best-of des deux émissions est réalisé et on peut tomber dessus à 22 h et à 7 h, le lendemain.



l'émission

LEUR CHAÎNE ? GAME ONE AVEC LES PPDA LUDIQUES



Bon, on va les laisser bosser. Direction la régie. Certes, l'émission n'est pas diffusée en direct, mais toutes les conditions sont respectées. On a tous la même passion, bien que ce soit un métier différent. Nous, quand un texte est trop long, on supprime quelques lignes. Et hop ! Eux, c'est comme s'ils corrigeaient le texte au moment même où ils le disent. Une voix leur souffle dans les oreillettes : *"Trop long, enchaîne sur le sujet suivant !"*. Tout en gardant à l'esprit leur fil conducteur !

L'émission se termine, c'est instructif. On s'aperçoit qu'en une minute, on peut aller beaucoup plus loin qu'en deux pages. Après les habits du vendredi, tout est plus calme, la tension retombe quelque peu. On continue à parler de jeux. *"Et Generals, vous y avez joué ?"* lance-t-on. Tommy nous dit qu'ils ont même un reportage. *"Vous en voulez un bout pour votre CD ? Ça se passe dans les studios de Westwood..."* On ne dit pas non. Et voilà !

Léo de Urlevan

EVENEMENT

GAME ONE

INTERVIEW THIERRY FALCOZ

"Game One, ambassadeur des jeux vidéo"

Thierry Falcoz
responsable éditorial
de Game One

C'EST ENTRE DEUX ENREGISTREMENTS QUE THIERRY, NOTRE CONFRERE, ANCIEN DE *GEN4*, NOUS A ACCORDÉ UNE INTERVIEW HISTOIRE D'ÉVOQUER QUELQUES BONS SOUVENIRS ET DE PARLER DE GAME ONE.

Gen4 : Peux-tu te présenter en quelques mots ?
Thierry Falcoz : *Je bosse à Game One depuis mai ou juin dernier. En fait, j'ai débarqué juste après l'E3 2002. Du coup, je l'ai loupé… Argh ! Depuis cet été, j'occupe le poste de rédacteur en chef, poste que je partage avec Tommy François (également chroniqueur sur la Game Zone).*

Gen4 : Quelle est la ligne éditoriale de Game One, et quelles sont les nouveautés de la grille hivernale ?
Thierry Falcoz : *Curieusement, ce n'est pas une question évidente. Comme vous l'avez sans doute remarqué, il n'existe aucune émission entièrement consacrée au jeu vidéo sur les chaînes hertziennes, et les chaînes câblées qui en proposent sont rares... Du coup, Game One, avec sa thématique 100 % jeu vidéo (ou presque), se positionne en tant qu'ambassadeur du jeu vidéo, ce qui nous "contraint" à rester compréhensible pour le plus grand nombre. Ainsi, nous n'hésitons pas à répéter ce qu'est un RTS ou un FPS, ce qui n'est plus nécessaire dans les pages de Gen4 par exemple… D'un autre coté, de nombreux hardcore gamers, souvent fans de la première heure de Game One, regardent régulièrement la chaîne… On doit donc rester "hardcore" dans nos tests, dans nos Focus, dans nos Making Of… Comme dans les infos traitées dans la Game Zone ! Et ce, de manière à toucher aussi ce public, qui constitue notre cœur de cible en fait. Pour ce qui est des nouveautés à venir, on prépare pas mal de Making Of (le prochain Indiana Jones de LucasArts par exemple…), et divers sujets sur des jeux comme Sim City 4, Rayman 3, Splinter Cell sur PS2, et j'en passe… On prépare également des petits retours historiques sur le jeu de plates-formes, le FPS ou encore la connectivité future des consoles "nouvelle génération". Et par ailleurs, on va décortiquer quelques titres massivement multijoueurs annoncés, en France, pour 2003.*

Gen4 : Ancien de Gen4, tu travailles désormais à la télé. Est-ce un tout autre métier ? As-tu d'ailleurs des anecdotes marrantes sur tes débuts ?
Thierry Falcoz : *La presse télé, c'est comme la presse Internet. On n'arrête jamais. Pas de pause après le bouclage donc… Chaque semaine, on doit fournir du contenu pour 10 Game Zone de 20 à 26 mn, ainsi que 4 Focus (interview ou sujet de 13 mn) et 1 Making Of (26 mn) par mois. Le travail est énorme et l'équipe éditoriale minuscule (en tout, 5 permanents et 3 intermittents). Du coup, j'ai appris à dormir moins (rires). Notre boulot est intimement lié à une chaîne de production beaucoup plus complexe que celle de la presse écrite. Pour un test par exemple, la chaîne de prod est la suivante :*
1. *Le test à proprement parler*
2. *La capture des images*
3. *L'écriture du texte*
4. *Le "dérushage" de la "cassette" contenant les images capturées (le dérushage consiste à sélectionner les images illustrant le sujet…)*
5. *Le montage de la séquence*
6. *L'enregistrement de la voix off*
7. *Le travail de l'ingénieur du son (pour équilibrer la voix off et les bruitages)*
8. *L'intégration de ces tests (montés et "speakés") à l'intérieur des Game Zone.*
Donc, oui, c'est un autre métier. Et le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA) est nettement plus présent …

Gen4 : A court terme, sur quels aspects de la chaîne allez-vous travailler ?
Thierry Falcoz : *La chaîne traverse actuellement une période charnière, puisque l'on s'apprête à trouver un nouvel investisseur (voire un repreneur…). Du coup, on se sert la ceinture, en produisant le maximum de programmes avec le minimum de moyens ! Une fois ce cap financier passé, on retravaillera tous les aspects de la chaîne. Absolument tous !*

Gen4 : A quoi joues-tu en ce moment ?
Thierry Falcoz : *Je viens de finir Metroïd Prime sur Game Cube (fantastique !), je joue à Burnout 2 sur PS2 (que j'ai retourné dans tous les sens), j'ai également terminé Splinter Cell sur Xbox, je joue encore à Castlevania sur GBA et j'attends la version américaine de Zelda Gcube ! Et dès que j'ai quelques minutes, j'attaque la campagne de C&C Generals. En fait, j'essaye de jouer un peu à tout, ce qui n'est pas évident quand on travaille sur toutes les plates-formes !*

Propos recueillis par Cooli

07/02/2003

« Un futur hit planétaire » Jeux Video Magazine
« Unreal 2 réunit le meilleur du jeu video » PC Jeux

Unreal® II
THE AWAKENING





WWW.UNREAL2.COM









ATARI



Mise en bouche

AU MOMENT OÙ VOUS LIREZ CES LIGNES COMMENCERA SANS DOUTE LA NOUVELLE ÉDITION D'IMAGINA...

Les studios de développement ferment les uns après les autres et on ne peut qu'assister à cette hécatombe, impuissant. Malgré tout, le SELL est plus conquérant que jamais. Non seulement, les jeux vidéo doivent bien se vendre en Europe, mais il faut également adopter une politique expansionniste pour conquérir les marchés américains et japonais.

A l'occasion du salon Imagina.03, de nombreuses tables rondes seront organisées autour de sujets spécifiques : les mobiles, l'Internet à haut débit, la télévision interactive... Mais aussi les jeux vidéo, lors de plusieurs sessions. A travers neuf conférences, tous les aspects de la création d'un soft seront abordés.

Nous devrions tous entendre parler de l'une d'entre elle. Son intitulé ? Pour la mise en place d'une politique des jeux vidéo en France.

Les pouvoirs publics seront présents et les choses devraient peut-être avancer dans le bon sens. *"Notre route est droite, mais la pente est forte"*. C'est ce que doivent se dire tous les intervenants qui se retrouveront face à Laurent Sorbier, conseiller technique chargé de l'information au Cabinet de Premier Ministre. Je propose qu'ils règlent la négociation à Counter : 500 000 euros le *"frag"*. Mais attention à ne pas faire jouer des gens du SELL, depuis le temps qu'ils n'ont pas vu un jeu !

Et n'oublions pas qu'Imagina reste le salon de l'image de synthèse par excellence. On trouve donc beaucoup de choses françaises. Sans vouloir influencer le jury, Tim Tom de Supinfocom est tout de même terrible. Shelley Page nous l'a diffusé en intégralité. Comment se fait-il que notre pays possède un tel prestige dans l'image pré-calculée et une si mauvaise réputation dans les jeux ?

Léo de Urlevan

ENRÔLEZ-VOUS

DANS

another WAR



Le 1er RPG dans l'univers de la Seconde Guerre Mondiale !





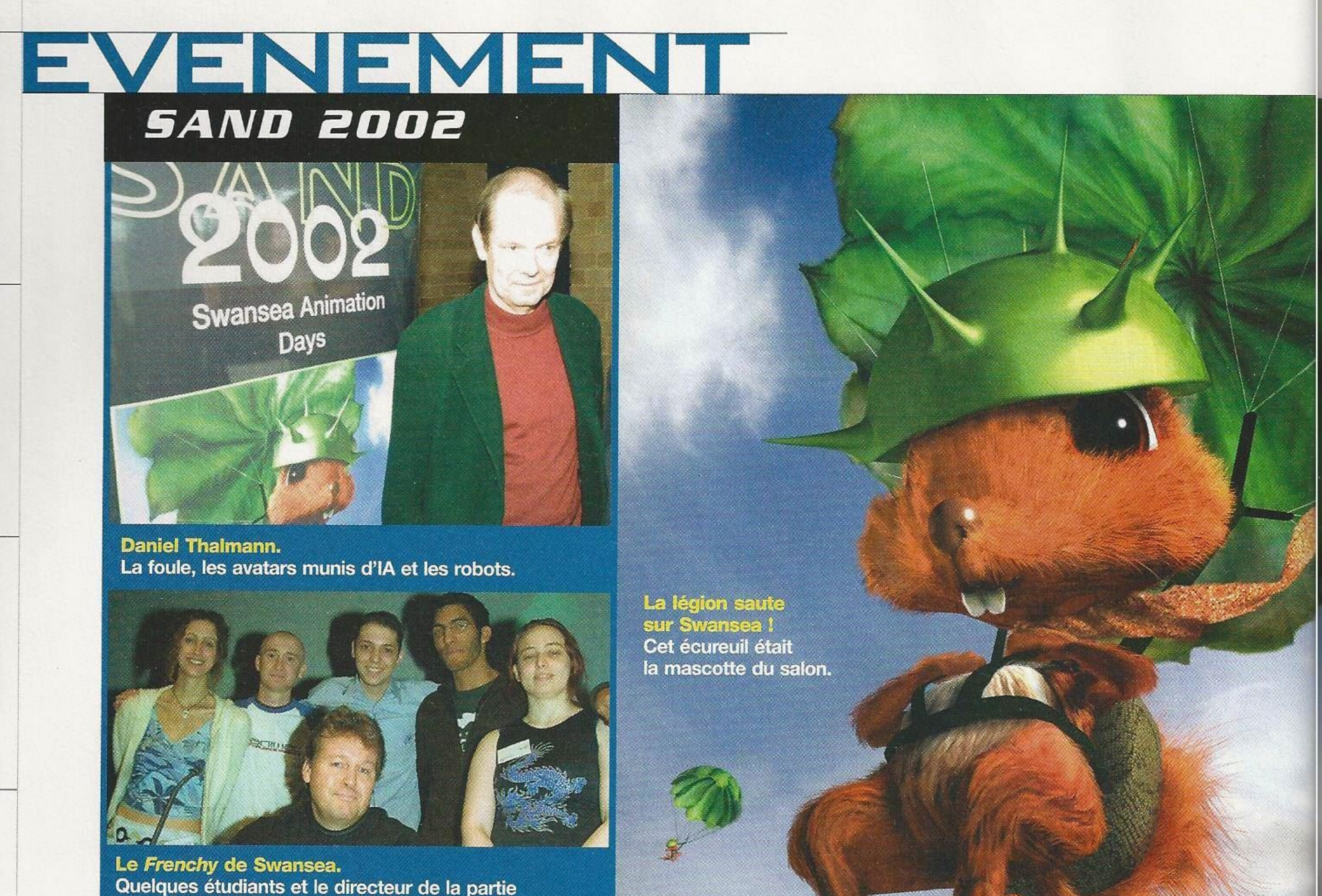


• 3 classes de personnages : le costaud, le voleur, l'intello.



• 120 armes différentes et plus de 500 ennemis à affronter.

EVENEMENT



Daniel Thalmann.
La foule, les avatars munis d'IA et les robots.

Le *Frenchy* de Swansea.
Quelques étudiants et le directeur de la partie nouvelles technologies de Swansea. On est même tombé sur un Français. Dès qu'il s'agit d'images de synthèse, quel que soit le pays où l'on se trouve, il y en a forcément un !

La légion saute sur Swansea !
Cet écureuil était la mascotte du salon.

Du rugby aux nouv

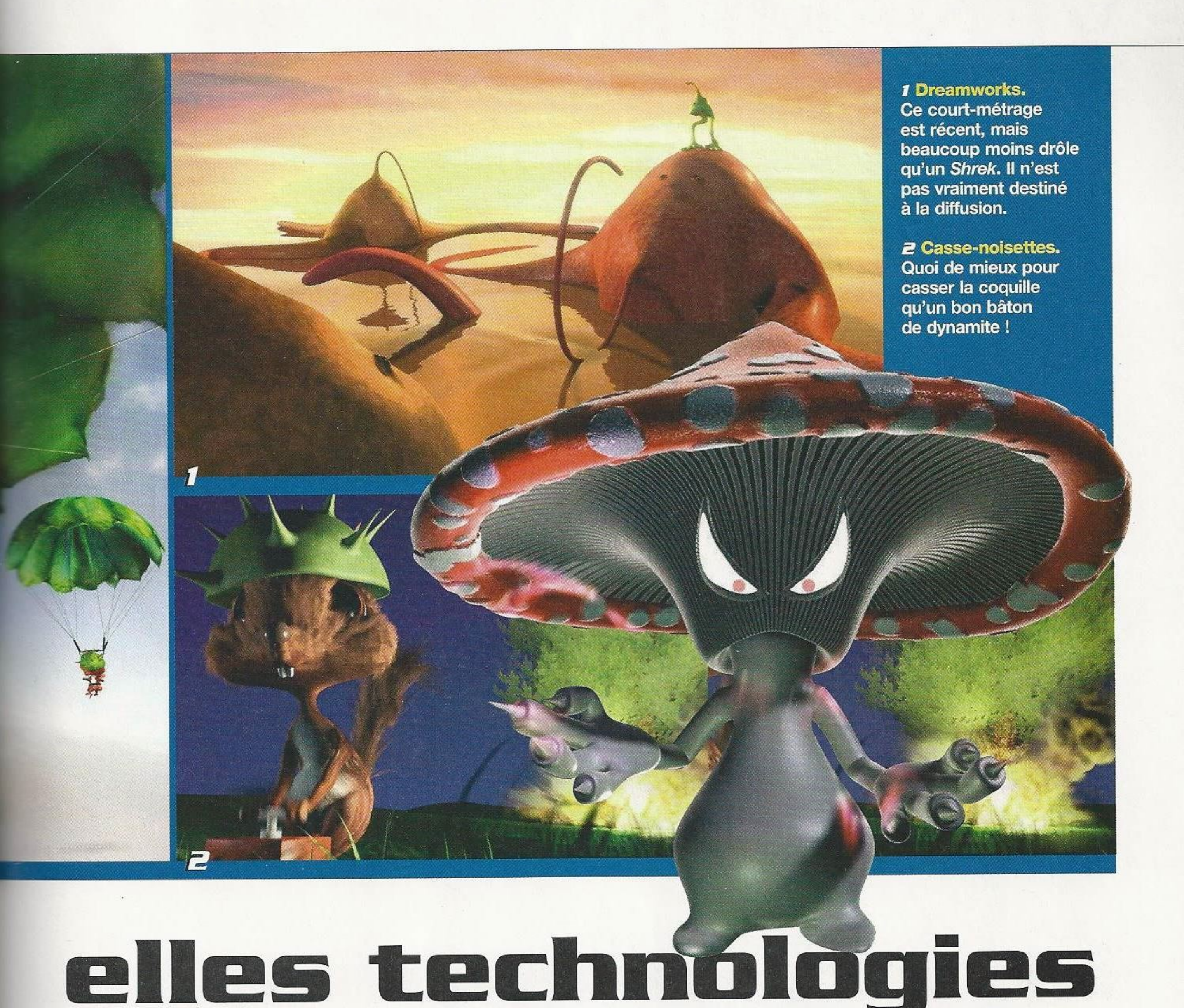
POUR BIEN SAISIR CE QU'EST UNE CONFÉRENCE COMME DEVENU LE PAYS DE GALLES : PAYS OÙ LES MOUTONS

Le pays de Galles, c'est quoi ? Il y a une dizaine d'années, on aurait répondu : une contrée d'outre-Manche avec une bonne équipe de rugby et des moutons partout. Les choses ont cependant évolué, et dans le bon sens. La WDA, Welsh Development Agency, a voulu nous le faire constater par nous-mêmes. Et la WDA, késako ? C'est compliqué. Imaginons une région française un peu paumée. Imaginons également que certaines personnes refusent de la voir tomber en désuétude. Elles feraient alors de fréquents voyages à Paris pour promouvoir la qualité de vie, les atouts de cette province.

Bref, la WDA s'efforce de réhabiliter le pays de Galles. Et l'objet de ses allers-retours entre Cardiff et Londres a surtout été de répartir intelligemment les subventions anglaises. En dix ans, Cardiff a complètement changé de physionomie. Des sociétés de pointe se sont installées là-bas, grâce à un encouragement important sur le prix des loyers pour les moyennes entreprises. Internet a aussi été massivement développé grâce à des fonds européens, cette fois. Voici un pays qui a le vent en poupe, excepté en rugby.

Le Sand commence. Parmi les nombreux intervenants, deux nous semblent particulièrement intéressants. Daniel Thalmann dirige en Suisse une équipe de trente chercheurs. Il travaille sur l'intelligence artificielle, et plus précisément sur les rapports entre la foule et un être humain virtuel. Il a étudié beaucoup de bandes de caméras de surveillance pour observer les déplacements de masse ! Notamment ceux qui s'effectuent à travers des portes. Avec un humain virtuel, recréer une même scène est complexe. Grâce à un passage de porte, on peut déduire une configuration IA minimale.

L'être virtuel doit être doté de perception et de la capacité à prendre des décisions. C'est très rarement le cas actuellement. Dans un cadre moins expérimental, l'équipe de Thalmann avait créé un modèle. L'ordre donné était de manger. L'expérience a été un échec, non pas à cause d'une action compliquée, mais en raison de la modélisation et de bugs de collision. En plus des deux éléments pour la confi-



1 Dreamworks. Ce court-métrage est récent, mais beaucoup moins drôle qu'un *Shrek*. Il n'est pas vraiment destiné à la diffusion.

2 Casse-noisettes. Quoi de mieux pour casser la coquille qu'un bon bâton de dynamite !

elles technologies

LE SAND. IL FAUT D'ABORD COMPRENDRE CE QU'EST AURONT BIENTÔT UN MAIL !

guration IA minimale, il faut donc aussi une animation flexible et un aspect réaliste. Dans un film ou un jeu, la "*motion capture*" est, pour le moment, bien plus convaincante qu'un être virtuel. Mais le jour où ce dernier se comportera d'une façon aussi probante, on pourra alors faire de grandes choses.

Thalmann nous montre la diapo d'un bébé virtuel, complètement à l'envers, en nous expliquant que ce n'est pas grave. Un être virtuel vient le remettre dans le bon sens en le saisissant par un pied, en le secouant... Si ça avait été le bébé de la deuxième diapo (réel celui-là), les conséquences auraient été dramatiques. Mais il ne faut pas oublier (diapo suivante) qu'ils seront la résultante des recherches actuelles sur l'IA. Qui ? Ah ! Sur l'écran, on voit des robots... Bravo pour la démo. C'est vrai qu'au début, on ne voyait pas spécialement les implications directes de son travail un peu expérimental.

Un concept intéressant, bien que théorique, nous est présenté : le Virtual Spectator System. Prenons un jeu de F1 par exemple. Votre machine est reliée au Net, et vous pouvez voir la course via le jeu. Une bonne idée, surtout si on n'a pas la chaîne diffusant la course. Ou si on veut la voir uniquement à l'intérieur de la voiture de son pilote préféré.

Puis Shelley Page – Dreamworks – arrive. Son CV ? Des films comme *Roger Rabbit, Le Prince d'Egypte, Fourmiz, Shrek*... Bref, la réussite personnifiée. Eh bien, vous savez quoi ? Elle ne jure que par la France. Donc là, c'est sûr, on se dit qu'elle n'a jamais joué à un titre Titus. En fait, l'enthousiasme de la dame porte surtout sur Supinfocom, l'école d'infographie de Valenciennes.

De tous les extraits diffusés précédemment, entre 60 et 70 % étaient français... "*Et quand ils ne l'étaient pas,* ajoute-t-elle, *il y avait un Français dans l'équipe.*" Ça fait rudement plaisir ! Elle finit par nous montrer un petit bout de *Spirit*, le dernier film de Dreamworks. Tout sera en 3D, même un décor apparemment en 2D, puisqu'il est possible de le réaliser avec un logiciel 3D. Instructif tout ça. Mais il faut y aller. Dernier regard sur le stade du Millenium, situé en plein centre-ville. Pourvu qu'ils ne nous battent plus jamais. En rugby, bien sûr... Pour ce qui est des nouvelles technologies, autant être honnête, c'est déjà perdu !

Léo de Urlevan

TROPICO 2



1 **Des duels "piraticides".** Même entre eux, vos hommes se battent. Enervés, ils peuvent aller jusqu'à s'entretuer. Alors, un petit conseil : divertissez-les !

2 **Sur le pont, moussaillons !** La bataille s'engage et des cinématiques vous plongent dans une ambiance digne d'un jeu d'action.

3 **Les meilleurs ennemis.** Suivant votre coin, vous serez amenés à vous battre contre des Français, des Espagnols ou des Anglais. Le centre est stratégique, la périphérie, plus calme.

A l'abordage !

TROPICO VOUS PERMETTAIT D'ENDOSSER L'UNIFORME D'UN DICTATEUR. LE SECOND, CELUI D'UN PIRATE...

Deux Américains à l'humour de gamins nous ont montré leur rejeton. Exit les dictateurs ! Faites place aux pirates ! *"Nous voulions garder cet univers tropical qui avait si bien réussi au premier. L'idée des Caraïbes et de leurs pirates nous est venue tout naturellement et a emballé tout le monde"*, affirme Bill Smith, responsable de Tropico 2. Nul ne s'en plaindra. Le thème des flibustiers est assez peu répandu dans les jeux de gestion, tout comme la dictature avant que ne sorte Tropico. Le gameplay n'a pas l'air d'avoir trop bougé, l'interface et le style graphique non plus.

Les graphismes sont assez fins. L'interface, elle, est toujours aussi simple. L'intérêt est ailleurs. Moins d'économie à gérer, mais beaucoup plus de relationnel. Vous capturez des prisonniers et les ramenez sur votre île. Exigez une rançon pour gagner un peu d'or ou alors faites-les bosser ! Pour éviter qu'ils ne s'échappent, vous devez les terroriser. Vos mercenaires sont, eux aussi, sur votre îlot et vous devez les occuper du mieux possible. Bière, jeux d'argent... Bref, tout pour plaire à un vrai boucanier.

Il y a pirate et pirate. A vous de choisir celui ou celle que vous voulez incarner. On retrouve des figures légendaires comme Barbe Noire, Charlotte de Berry et même le capitaine Crochet. L'humour est toujours de mise dans ce second opus. Une fois le pirate choisi, vous devez lui attribuer des qualités, des compétences... Et surtout des défauts. La ferveur chrétienne en est un. Incroyable !

Vous devez définir vos divers objectifs, la joie de vos hommes, votre butin, le nombre de prisonniers... La vitesse à laquelle le temps s'écoule est réglable elle aussi. Il est temps de passer à la construction de votre flotte. Une fois sur l'eau, à vous d'attaquer, afin d'enrichir votre île. Toutes les Caraïbes sont représentées avec les trois forces en présence : l'Espagne, l'Angleterre et la France. Le mode Sandbox permet de situer l'emplacement dans cet archipel.

Reste à voir le produit fini qui ne devrait plus tarder. Les deux trublions du jeu de gestion ont assuré que tout devrait rouler pour une sortie d'ici deux mois !

Jérôme

CLASSE ECO

L'avalanche de février

DU PUR DÉLIRE ! DEPUIS LA CRÉATION DE CETTE RUBRIQUE, LE NOMBRE DE JEUX À PRIX RÉDUIT AUGMENTE DE FAÇON EXPONENTIELLE. CE MOIS-CI, NOUS NE VOUS PROPOSONS PAS UNE NOUVELLE GAMME, NI DEUX MAIS... TROIS !

C'est la fête ! La gamme Wanted fait son apparition. Elle est alimentée par quatre éditeurs : Cryo, Monte Cristo, Arxel Tribe et Wanadoo. C'est justement cette dernière société qui en est à l'origine. C'est très franco-français, non ? Trois vagues seront disponibles cette année (huit jeux à chaque fois). Par ailleurs, la société SG Diffusion, qui s'occupe en temps normal de la diffusion des jeux Rage et Cenega, vient de créer deux gammes : Xplosiv et Sold Out (entre 6 et 8 euros). Et il semblerait que ces deux collections s'enrichissent chaque mois.

Zork Grand Inquistador

A MOURIR DE RIRE

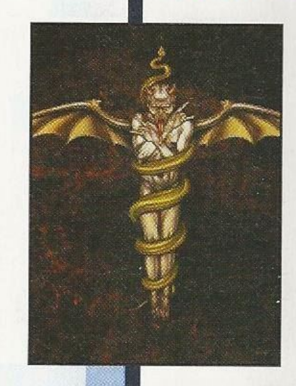
Il y a une vie après LucasArts ! Quand on aime les jeux d'aventure, on se doit de connaître les Zork. L'humour y est plus adulte. Des scènes mémorables, avec des vrais acteurs. Et en guest star, Dirk Benedict, de l'*Agence Tout Risque*. Il y incarnait Futé !

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible

±8€

Hexen 2

FOIRE AUX GUERRIERS



Hexen 2 est un FPS bourrin. Mais derrière sa rude écorce se cache de doux mécanismes. Les niveaux ne sont pas du tout linéaires. On passe du premier au deuxième, puis au troisième, mais on peut revenir au second pour aller y chercher un objet et accomplir une quête annexe. Quant aux graphismes, ils sont certes un peu viellots, mais le plaisir reste intact.

Editeur :SG Diffusion
Date de sortie : disponible

±6€

Screamer 2

A GRAND PRIX, PETITS PRIX

Les Screamer ont toujours été très impressionnants. Leurs graphismes faisaient figure d'exemples. Depuis, les choses ont un peu changé, mais le gameplay reste là.



On ne se contente pas de tourner le volant, on prend son pied... Quant à la conduite sur glace, c'est une des plus remarquables jamais réalisées.

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : 14 février



Un genre, une couleur

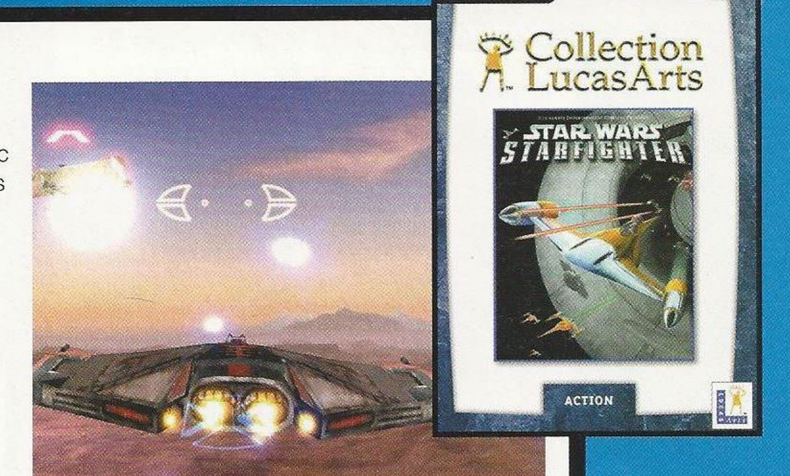
ACTION
AVENTURE
GESTION
JEU DE RÔLE
SIMULATION
SPORT
STRATÉGIE
AUTRES



Star Wars Starfighter

L'EMPIRE EST EN CHUTE LIBRE

La déferlante Star Wars continue. Et pas avec n'importe quel titre ! Starfighter a permis à Lucas Arts de rompre avec une succession de jeux insupportables, indignes de ce développeur. On baigne ici dans l'univers de l'Episode 1. Il est possible d'incarner trois héros différents, des personnages créés pour l'occasion… Le but est de les amener à vivre la bataille finale libérant Naboo. Rien de bien original, mais la réalisation est plus que correcte. Ce titre brille cependant par l'originalité de ses missions, stressantes à souhait.



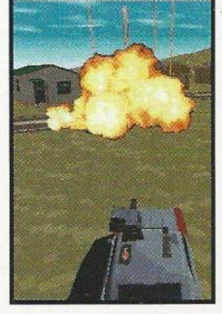
Editeur : Ubi Soft
Date de sortie : 6 février 2003

±15€

Interstate 76

LES BONS TUYAUX

Que c'était laid ! L'intérêt ne résidait pas dans ses graphismes, mais dans son histoire et sa narration. Vous incarnez un type dont la sœur vient d'être enlevée. A bord de votre bagnole suréquipée, vous allez la retrouver et affronter une bande de gangsters. Sur une bande-son disco !



Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible

±8€

Mortal Kombat 4

A CE PRIX, C'EST SANS LAMBERT

Philosophique ! Ce qui faisait le charme de la série des MK, c'était ses sprites et ses animations très détaillées. Mais le passage à la 3D a nuit au charme de la série. On retrouve quand même les éternels Sub Zero, Johnny Cage ou Raiden avec grand plaisir !

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : 14 février

±8€

Might and Magic VI

A JEU DE RÔLE LIGHT, PRIX LIGHT

Le roi a disparu. Son fils doit donc diriger le royaume et une rumeur faisant état de l'apparition de démons circule. Du classique… Voici un jeu de rôle qui nous change pas mal des titres actuels. Les combats sont plutôt rares, l'évolution lente. Mais les règles sont intéressantes et la durée de vie très longue.



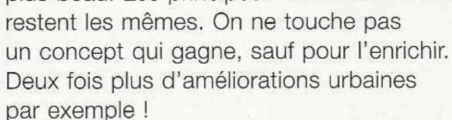
Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : 14 février

±8€

Civilization : Call to Power

L'APPEL AUX ÉCONOMIES

On ne peut pas dire qu'il existe une grande différence entre CTP et le premier Civilization. L'auteur change, c'est à peu près la seule chose notable. Mais c'est bien plus beau. Les principes restent les mêmes. On ne touche pas un concept qui gagne, sauf pour l'enrichir. Deux fois plus d'améliorations urbaines par exemple !



Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible

±8€



NEWS

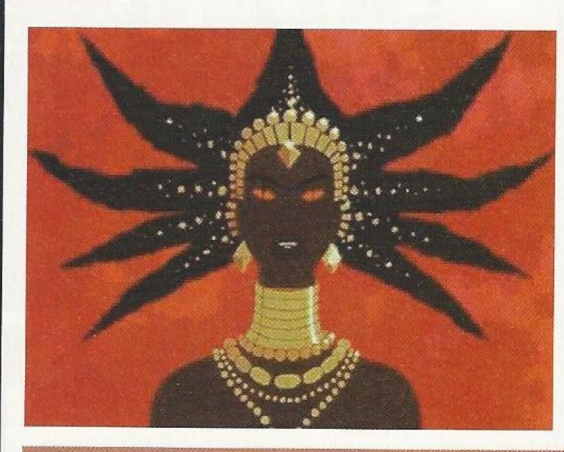
8 EUROS, 8

Voici, en vrac, les titres des collections Xplosiv et Sold Out disponibles ou qui le seront le 14 Janvier : Techno eJay 2, Dance eJay 2, Army Men, Gran Theft Auto, Heroes of Might and Magic 2, Heroes of Might and Magic 3, Les Boucliers de Quetzacoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Spec Ops, Worms, Worms Reinforcement, Armor Command, Army Men 2, Bataille d'Angleterre, Sensible Golf, Worms United.





Kirikou



ET LES EUROS DEVINRENT CFA

Le succès mérité du film de Michel Ocelot a débouché sur un jeu. Ce titre est clairement destiné aux plus jeunes. Il leur permet de prolonger le plaisir et de s'immerger dans un univers des plus poétiques. Les niveaux sont linéaires, mais Kirikou n'est pas simpliste pour autant. C'est un jeu de plates-formes en 3D. Un peu comme Rayman, Kirikou acquiert des pouvoirs. Il est possible d'en obtenir dix : foudre, double saut, parachute... Un titre bien sympathique qui enrichit cette rubrique par sa fraîcheur.

Editeur : Wanadoo
Date de sortie : fin février
±15€

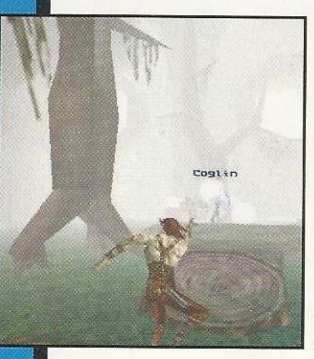
NEWS

6 EUROS, 6 !

Voici, en vrac, les titres des collections Xplosiv et Sold Out disponibles ou qui le seront le 14 Janvier : Heavy Gear II, House of the Dead, Sega Rally Championship, Sega Touring Cars, Sonic 3D, Sonic Racer, Virtua Fighter, Wizards and Warriors, Comanche Hokum, Combat Chess, Formula Karts, Last Bronx, Mig Alley, Shanghai 2nd Dynasty, Shanghai Greatest Moment, Sheep, Sins and Wages of Sins, Virtua Cop II.

Heretic 2

QUESTION DE GENRE



Heretic 2 est un mix curieux d'Aventure, de Rôle et d'Action. On dirige un type dans une vue à la troisième personne. A mesure qu'il avance, il apprend des sorts, accomplit des quêtes... A l'époque, c'était très joli. En tout cas, les effets visuels étaient magnifiques.

Editeur :SG Diffusion
Date de sortie : disponible
±8€

Matt Hoffmann's Pro BMX

ROULEZ SUR L'OR

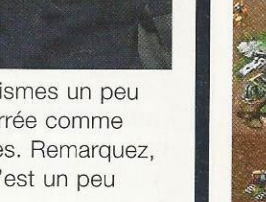
Le premier Tony Hawk a ouvert la voie à une myriade de jeux de sports extrêmes. Les réalisations ne sont pas toujours sans faille, et c'est justement le cas de celui-ci. Matt Hoffmann's est plaisant, mais il est donc très en dessous des autres titres du genre.



Editeur : Activision
Date de sortie : disponible
±15€

Silent Hunter II

LE SILENCE EST D'OR



Voilà bien le genre de titre qui s'adresse à un public restreint. Une simulation de sous-marin nucléaire : quelle idée ! Tout est simplifié, et on reste un peu sur sa faim : graphismes un peu décevants, interface rigide et carrée comme peuvent l'être parfois les militaires. Remarquez, dans un sous-marin nucléaire, c'est un peu l'endroit qui veut ça !

Editeur : ubi Soft
Date de sortie : disponible
±15€

Dark Reign

INVESTISSEZ DANS LA STRATÉGIE

Dark Reign est un jeu de stratégie qui ne restera pas dans les annales. Le mois de sa mise en vente sortait Total Annihilation. Ça n'aide pas ! Il est cependant bien réglé et assez intéressant. Bref, un jeu moyen mais, pour ce prix-là, on passe vraiment un très bon moment.

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible





Les indispensables de A à Z

Parmi l'actualité, nous avons nos chouchous C'est aussi le cas pour la Classe Eco. Voici le tableau récapitulatif des jeux à posséder...

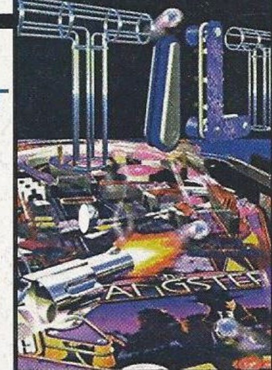
ACTION PACK (1)	Compilation	Microsoft	38 €
ALICE CLASSICS	Action FPS	Electronic Arts	15 €
ARCANUM	Rôle	Vivendi	15 €
BALDUR'S GATE 2 (ÉDITION DVD)	Rôle	Virgin	15 €
BLIZZARD: LA LÉGENDE (2)	Stratégie	Vivendi	30 €
CIVILIZATION: CALL TO POWER	Gestion	Activision	15 €
COMMANDOS: L'INTÉGRALE (3)	Stratégie	Eidos	49 €
DESPERADOS	Stratégie	Infogrames	15 €
EMPEREUR: LA BATAILLE POUR DUNE	Stratégie	Electronic Arts	15 €
GANGSTERS 2	Gestion	Eidos	15 €
GRAND PRIX 3	Simulation	Infogrames	15 €
GROUND CONTROL	Stratégie	Vivendi	15 €
HALF LIFE GENERATIONS (4)	Action FPS	Vivendi	30 €
HITMAN	Action	Eidos	15 €
HOMEWORLD	Stratégie	Vivendi	15 €
ICEWIND DALE + HEART OF WINTER	Rôle	Virgin	15 €
LUCASARTS EDITION COLLECTOR (5)	Compilation	Ubi Soft	60 €
MAX PAYNE	Action	Take 2	15 €
MOTOCROSS MADNESS 2	Sport	Ubi Soft	15 €
NO ONE LIVES FOREVER GOLD	Action FPS	Vivendi	15 €
ODDWORD: L'EXODE D'ABE	Aventure	Infogrames	8 €
PLANESCAPE TORMENT	Rôle	Virgin	8 €
PROJECT IGI	Action FPS	Eidos	15 €
RIVEN	Aventure	Ubi Soft	15 €
SETTLERS IV	Gestion	Ubi Soft	15 €
SIM CITY 3000	Gestion	Electronic Arts	15 €
STARTOPIA	Gestion	Eidos	15 €
STRONGHOLD	Gestion	Take 2	15 €
THRONE OF DARKNESS	Action	Vivendi	15 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	Sport	Activision	15 €
TOTAL ANNIHILATION	Stratégie	Infogrames	8 €
TOTALLY UNREAL (6)	Compil. FPS	Infogrames	20 €
ZEUS	Gestion	Vivendi	15 €

PRIX MOYEN CONSTATÉ.
ILS PEUVENT VARIER D'UN MAGASIN À UN AUTRE.

(1) Crimson Skies, Metal Gear Solid et Starlancer.
(2) Diablo, Starcraft, Broodwar, Warcraft II : B.net Edition.
(3) Commandos, Le Sens du devoir, Commandos II.
(4) Half Life, Opposing Force, Counter-Strike et Blue Shift.
(5) Rogue Squadron, Jedi Knight, X Wing VS Tie Fighter, Curse of the Monkey Island, Grim Fandango et Day of the Tentacle.
(6) Unreal, Unreal Tournament et Unreal : Mission Pack.

Tilt !

DON'T INSERT COINS !

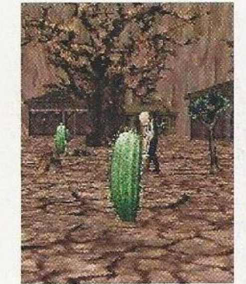


A table ! Aux tables, plutôt ! Tilt en compte quatre, toutes très joliment conçues. Il y a une dizaine d'années, deux ou trois jeux de flipper arrivaient chaque mois dans les rédactions. Mais c'est du passé. Seul le meilleur de tous a survécu à l'usure du temps. Et à la neige, et au vent... Et aux volcans, hein, aux volcans !

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : 14 février
±8€

Might and Magic VII

ET ON RECOMMENCE

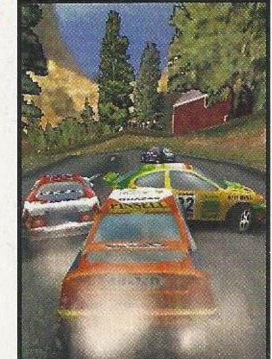


De prime abord, il n'y a pas une grande évolution entre ce jeu et son prédécesseur. Les graphismes sont toujours aussi pauvres, mais l'histoire est toujours aussi riche. La particularité de ce volet, c'est qu'il contient des bouts de SF. Et ça le rend atypique par rapport au reste de la série.

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : 14 février
±8€

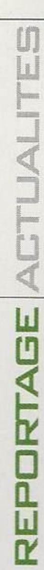
Screamer Rally

LA ROUTE DE LA FORTUNE



Voilà l'aboutissement de la série des Screamer. Encore aujourd'hui, on regrette sa disparition. La qualité du titre est au niveau de celle de Screamer 2, mais le moteur du jeu est encore plus puissant. Même avec les années, on ne peut pas lui reprocher grand-chose. Même son prix !

Editeur : SG Diffusion
Date de sortie : disponible
±8€



RENCONTRE

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRES

New Look
Dans cet opus, Lara change d'apparence. Adieu chère Lolita, bonjour madame !

TRE

The Super Lara Bros

A la tête des Tomb Raider, deux frères, passionnés de jeux vidéo, affichent un sacré palmarès. Une belle histoire de famille en somme. Ils ont touché à tout : programmation, support, design, production, graphisme... Le premier se nomme Jeremy Heath-Smith, lequel occupe le terrain depuis 1992 ! A son actif et à différents postes, pêle-mêle, on a : Chuck Rock, Dungeon Master II, les Tomb Raider, Fighting Force 2, et Project Eden. Excusez du peu ! Quant à son frère, Adrian, directeur des opérations de Core Design, il a bossé sur les Donkey Kong de la Super Nintendo, le fabuleux Goldeneye de la N64, et bien sûr les Tomb Raider. Deux vieux routards dont les parcours expliquent l'explosion du phénomène Lara !

Speed dating with Lara !

UN RENDEZ-VOUS AVEC UNE BELLE ANGLAISE, ÇA NE SE REFUSE PAS ! COOLI M'A DIT QU'ELLE AVAIT DÉJÀ PAS MAL VÉCU MAIS BON... VISIBLEMENT, NOUS SOMMES PLUSIEURS SUR LE COUP.

Une petite vidéo inquiétante, Hand of Fate, traînait sur le Net. Elle se distribuait sous le manteau, se téléchargeait ici et là et avait même fini sur un des CD de *Gen4*. Elle présentait des scènes macabres, un univers angoissant, le tout monté de façon assez agressive. Mais c'est surtout le final dévoilant une silhouette bien connue qui marqua les esprits. Impossible en effet de ne pas reconnaître les courbes de Lara...

Jusqu'à présent, rien de plus n'avait filtré du nouvel opus des aventures de mademoiselle Croft. Pour en savoir davantage sur ce qui allait agiter vos nuits au cours des mois à venir, un petit voyage vers les studios de Core Design s'im-

RENCONTRE

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRES

posait. Direction le fin fond de l'Angleterre, pour juger du devenir de la série culte. Et là, le choc ! Lara est bel et bien vivante, revenue une énième fois du royaume des morts, plus décidée que jamais à reconquérir ses titres de princesse de l'action et de reine des ventes !

Après un départ chaotique, nous arrivons là où tout se joue. Et sans a priori, puisque même Tristan d'Eidos France, notre accompagnateur, ne sait pas ce qu'il va trouver sur place. La première vision offerte au visiteur qui passe la porte de Core, c'est Lara bien sûr, omniprésente. Statues, figurines, tasses à café et photos : les autres titres de la maison, si prestigieux soient-ils, sont invisibles. Les locaux sont gigantesques. *"On n'a pas affaire à des Mickeys"* (© Léo). Tous travaillent d'arrache-pied pour tirer le maximum d'une licence pas comme les autres. Et visiblement, le jeu a bénéficié du savoir-faire de chacun.

Titre au potentiel énorme, L'Ange des Ténèbres (Angel of Darkness en VO) est donc prévu pour ce mois-ci. Compte tenu de son avancement, il y a peu de chances qu'en refermant ce magazine et en courant dare-dare chez votre dealer de jeux vidéo préféré, vous le trouviez sur les étalages. La version présentée en décembre 2002 était loin d'être définitive. Et même si la suivante est déjà prévue pour Noël prochain (sic), la magie du report devrait voir cet opus sortir en début d'été seulement. De toute façon, à l'origine, il était prévu pour novembre 2002…

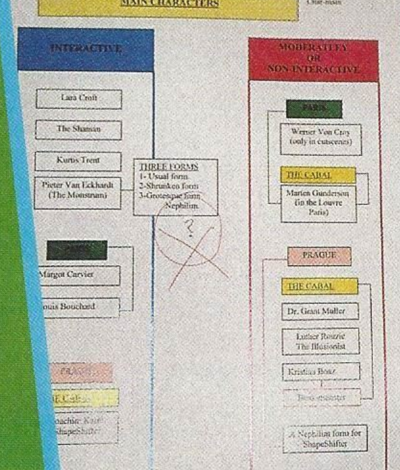
Avec plus de 25 millions d'exemplaires vendus à ce jour, on peut se permettre pas mal de choses. Lara a déjà arpenté des ruines à l'autre bout du monde, elle nous a raconté sa jeunesse, elle est morte… Enfin, plus ou moins, avant de réapparaître pour de nouvelles aventures. Jeremy et Adrian Smith, les

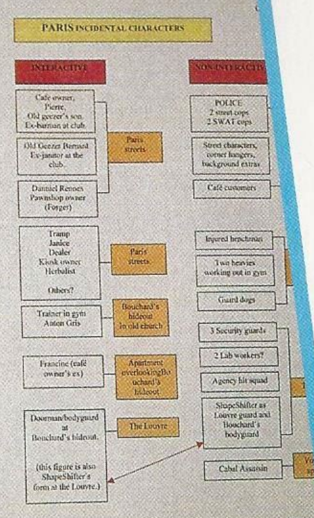
Gothiqu

CET ÉPISODE
RÉSOLUMEN
ENFIN UN S
HAUTEUR D

La belle histoire

Alors que tout le monde était autour d'un infographiste, notre appareil photo a subitement été attiré par un organigramme affiché à l'écart. Au point de traîner contre son gré et comme par magie le pauvre rédacteur qui le tenait. Stupeur au développement, il s'agissait du scénario de L'Ange des Ténèbres. On y voit ainsi les possibilités laissées au joueur de développer son personnage. Composante majeure du nouvel opus de ce Tomb Raider, la non-linéarité sera sans doute, outre ses graphismes somptueux, un des aspects qui assurera son succès dès le premier jour de sa sortie.





OMBRE.
ARIO À LA
HÉROÏNE ?

1 2
3 4

1 Plus de rondeurs, moins de formes... Le nombre de polygones explose alors que le "sex-appeal" de Lara a été revu à la baisse.
2 Table rase. Les designers sont repartis de zéro pour donner une nouvelle jeunesse au jeu.
3 Glauque. Les locaux de Core Desgn sont tapissés de croquis plus... lugubres les uns que les autres.
4 Inspiration. Le Louvre, la cathédrale de Barcelone... Le travail de recherche a été considérable.
5 Secte ? Devenir immortel, des expériences interdites, un alchimiste des temps moderne... Ça ne vous rappelle rien ni personne ?
6 Highlander. Que se passera-t-il si Lara empêche l'alchimiste de mettre la main sur les peintures ? Va-t-elle devenir immortelle à son tour ?

5 6



RENCONTRE

TOMB RAIDER : L'ANGE DES TÉNÈBRES



deux frangins à la tête de cette aventure, nous ont patiemment décrit comment tout a été remis à plat, et comment ils ont planché pendant près de trois ans pour donner une consistance au scénario.

Les *game designers* ont donc ressorti les Néphilims du fin fond de leur mémoire. Non, il ne s'agit pas du groupe de musique totalement barré, mais de ces êtres issus des amours d'un être humain et d'un ange déchu. Immortels, ils auraient disparu de la surface de la Terre avec le déluge que Dieu déclencha pour en venir à bout.

L'histoire débute sur une série de meurtres étranges, dont celui de Van Croy, un vieil ami de Lara. Accusé à tort de ce méfait, elle s'attaque donc au serial killer. Rapidement, elle suspecte un alchimiste. C'est à ce moment qu'interviennent les Peintures d'Obscura, cinq œuvres du XIVe siècle. Une fois réunies et tombées entre de mauvaises mains (d'un alchimiste par exemple), ces toiles permettraient de libérer les Néphilims, d'en faire des sbires redoutables et de devenir immortel.

Où sont ces tableaux ? Dans des musées, bien sûr ! Et ces musées ? Au quatre coins du globe. Forcément ! Le joueur va donc devoir se promener de par le monde. Grande nouveauté : Kurtis. Armé d'un frisbee tranchant tout droit sorti d'une boîte de Happy Meal, il va croiser la route de la belle. Et il est jouable ! Dans certains niveaux, le joueur contrôlera ce grunge en treillis avec des poils partout.

Côté design, l'interaction avec les personnages tiers fait son apparition. Lara (ou Kurtis) discute et peut choisir ses réponses, influençant d'autant le déroulement de l'aventure. Les scénaristes ont aussi prévu plusieurs niveaux de difficultés intrinsèquement liés à l'histoire. Si vous décidez d'agir de manière basique (brutale !), vous choisissez la facilité. En revanche, la finesse est un peu plus ardue, mais cette méthode peut vous permettre d'acquérir de nouvelles aptitudes.

Kurtis

AVENTURIER AU FRISBEE ET AU CŒUR PUR ? L'HOMME IDÉAL SELON LARA ?



1 Féline. Toute une nouvelle série de mouvements permet à Lara... de se dissimuler.
2 Paris. La reconstitution de notre capitale a été plus que soignée. Et les clichés, évités.
3 Splinter. L'infiltration est à la mode. Ce Tomb Raider n'y coupe pas.
4 Alchimie. On retrouve toutes les séquences d'action qui ont fait le succès de la série. Plus d'action, moins de puzzles... Mais plus de vraies réflexions !
5 New. Lara dialogue, répond et la linéarité disparaît.
6 Mélange. Le mixe des environnements et des ennemis semble assez hasardeux, mais il s'avère homogène grâce à la finesse du scénario.
7 Morbide. Quand Lara lorgne vers *Les Contes de la crypte*... Un petit emprunt à Resident Evil ?

Lors de la démonstration effectuée par Jeremy, une des scènes se déroulait dans une cour intérieure. Pour en sortir, Lara avait la possibilité de s'attaquer au gardien, de rentrer dans un des immeubles ou alors carrément de grimper sur les toits. Notre hôte a particulièrement insisté sur ce point, car le nouveau Tomb Raider a un petit côté RPG. En fonction de la difficulté que le joueur choisit, Lara voit ses capacités augmenter : elle saute plus haut et plus loin, et gagne également en agilité...

Cette belle jeune fille est aussi plus mature. Elle a troqué son haut radioactif et son bermuda sexy contre des fringues moins Lolita. L'esthétisme global a lui aussi progressé. Quant aux environnements, ils sont magnifiques, et l'interaction avec les décors est poussée à l'extrême. On est loin de la simulation de varappe à laquelle pouvait s'apparenter le premier épisode de la série. L'animation est, elle, au mieux de sa forme. Synchronisation labiale, nouveaux mouvements...

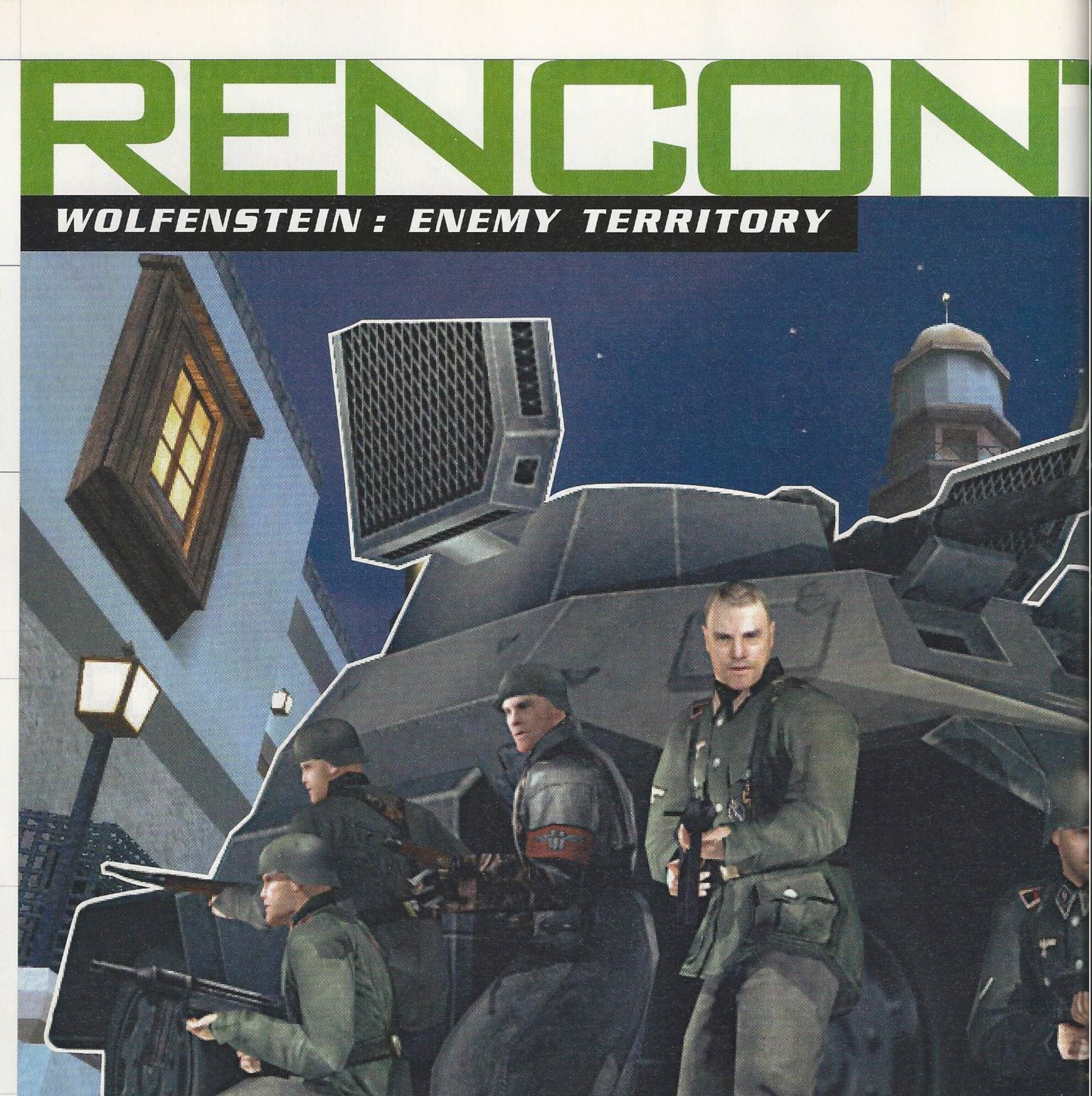
Une anecdote : Jeremy nous a confié ses problèmes pour que le jeu soit mis en vente "tous publics". Le comité a accepté que Lara porte ses fameux pistolets, mais le *neck-breaking* ("brise-nuque") à la Metal Gear Solid n'est pas trop à son goût. La comparaison avec ce jeu ne s'arrête pas là puisque qu'on trouve aussi un peu d'infiltration. Lara longe les murs. Elle les grimpe aussi avec agilité. Bref, un soin particulier a été apporté à tous les niveaux.

Et puis, il a bien fallu partir... En attendant le vol de retour, moins en retard qu'à l'aller, une grande discussion s'est engagée au Burger King sur cette obsédante demoiselle. Tout le monde a convenu que, même s'il s'avère prometteur, ce jeu est loin d'être achevé. Le sortir prématurément serait une gageure. La résurrection de la série en dépend. Un deuxième film est prévu pour cette année, un autre jeu aussi, développé par une nouvelle équipe. 2003 pourrait donc être l'année de Lara, l'année de la maturité et la preuve qu'il ne s'agit pas d'un filon usé, mais d'une mine d'or loin d'être épuisée.

Jérôme

RENCONT

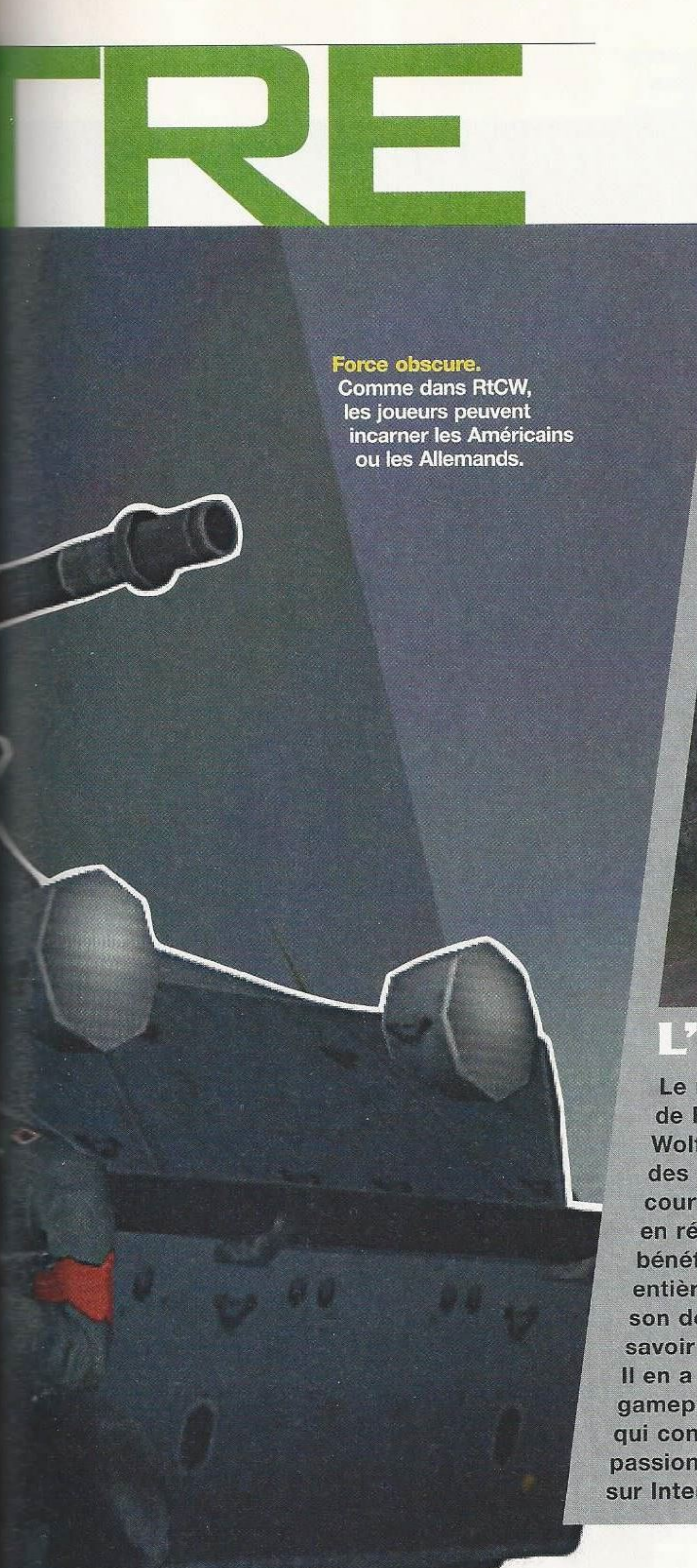
WOLFENSTEIN : ENEMY TERRITORY



Loups solid

ANNONCÉ COMME LA PREMIÈRE EXTENSION OFFICIELLE DE RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, ENEMY TERRITORY EST DEVENU, GRÂCE À SA GESTION DE GROUPE, UN JEU À PART ENTIÈRE !

TRE



Force obscure. Comme dans RtCW, les joueurs peuvent incarner les Américains ou les Allemands.

L'influence du Multi

Le mode Multijoueurs de Return to Castle Wolfenstein est un des seuls dans la courte histoire du jeu en réseau qui ait bénéficié d'un studio entièrement voué à son développement, à savoir Nerve Software. Il en a résulté un gameplay très réussi, qui continue à passionner les *gamers* sur Internet. Voilà peut-être la raison pour laquelle, seul ou en réseau, Enemy Territory, clairement inspiré du mode Multi, finit par voler de ses propres ailes tout en offrant un univers et des possibilités plus riches. Les classes de personnages s'en trouvent étoffées, mieux balancées, et à même de séduire un plus grand nombre de joueurs.

aires

Activision et id Software ont coiffé le Père Noël au poteau. Une dizaine de jours avant le réveillon, ils ont en effet sorti de leur hotte de toutes nouvelles images de Wolfenstein, à l'occasion de la présentation en avant-première d'Enemy Territory. Et pour plonger dans l'ambiance de la Seconde Guerre mondiale, direction les "Cabinet War Rooms" qui abritaient le quartier général de Winston Churchill pendant les bombardements de Londres par les Allemands.

Dans ce qui est aujourd'hui devenu un musée, les divers objets de 39-45 avaient laissé place à des plates-formes de jeux : Xbox, PS2 et, occupant la plus grande partie de la pièce, de nombreux PC branchés en réseau. Autant le dire tout de suite, seules trois cartes du mode Multi étaient disponibles. Impossible,



RENCONTRE

WOLFENSTEIN : ENEMY TERRITORY

1 Visite guidée. Fournis par le musée, de petits lecteurs audio nous décrivaient chaque pièce.
2 Décor interactif. Certains véhicules ou éléments du décor peuvent être utilisés comme protection.
3 A l'ancienne. En Multi, Enemy Territory garde la même ambiance que RtCW, pour ce qui est de la palette de couleurs et de l'architecture des bâtiments.
4 Mettre le feu. Un de vos soldats peut se mettre à incendier un endroit en particulier.
5 Sex-appeal. En mode Solo, votre groupe d'assaut comporte une jolie demoiselle qui sait manier les armes comme personne.

donc, de se faire une idée sur la campagne Solo. Cependant, après cette petite session, on ne pouvait plus qualifier Enemy Territory de banal add-on.

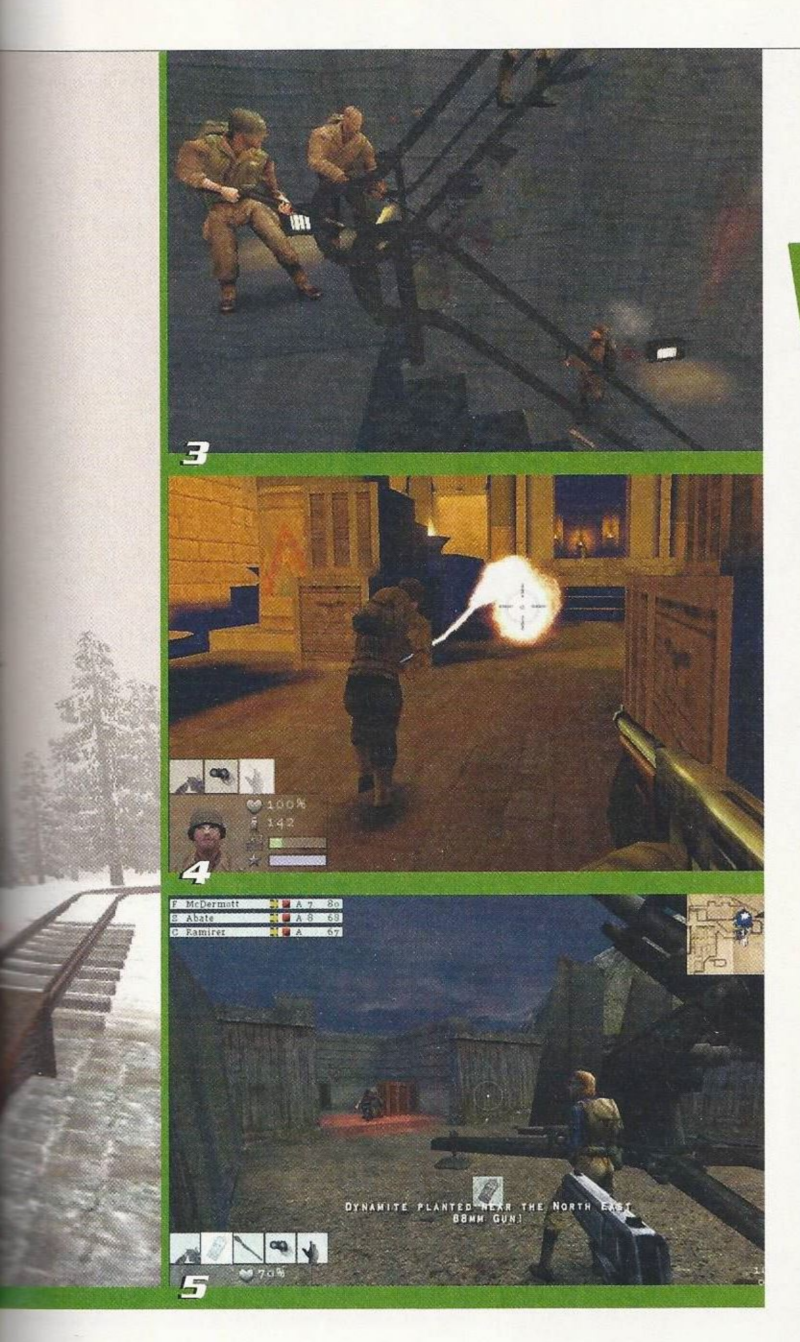
Il s'agit bel et bien d'un jeu à part entière ! Suivant l'exemple de Tribes, Wolfenstein devient donc son propre label, avec des titres aux gameplays bien distincts. Si Return to Castle Wolfenstein s'affichait comme un First Person Shooter 3D pur et dur, Enemy Territory se place plutôt dans la catégorie Tactical, une sorte de Ghost Recon avec une action plus intense encore.

Le scénario a aussi subi quelques changements puisque, désormais, on se concentre, semble-t-il, sur l'aspect historique de la guerre, et non plus sur ce qui faisait l'identité même de Castle Wolfenstein, à savoir les expériences scientifiques donnant vie à des monstres ou à des morts vivants. S'il incarne toujours B. J. Blazkowicz, le joueur dirige désormais une petite escouade au gré de ses missions, entre l'Europe et le nord de l'Egypte.

POUR LES AMOUREUX DE "FRAG" ET LES FANS DE TACTIQUE

Cette formation est composée de militaires spécialisés dans divers secteurs : communication, espionnage, médecine, mécanique et armement. Chacun d'eux possède ses propres aptitudes, et ce sera à vous de les utiliser au mieux via une interface de commandes "intuitive", selon les développeurs qui n'ont malheureusement pas pu nous la montrer. Mais la campagne Solo d'Enemy Territory s'apparente au mode Multi de RtCW.

Rassurez-vous ! Le jeu en réseau de ce tout nouveau titre n'a pas été bâclé pour autant. Après une seule session, les premières impressions sont déjà bonnes, avec l'apparition de la classe d'espionnage notamment, qui confère à ce soft une dimension un peu plus stratégique. La coopération devient alors indispensable pour triompher.



Désormais, il est possible de poser des mines (signalées à vos alliés par des petits drapeaux). Le seul moyen pour l'ennemi de ne pas tomber dans le piège est donc d'envoyer un espion qui, après avoir volé un uniforme, peut s'infiltrer dans la base ennemie. Il repère automatiquement les mines, qui s'affichent clairement sur l'écran de ses camarades tant qu'il les garde dans sa ligne de mire. Autre personnage important : l'ingénieur. Il est le seul à pouvoir construire des centres de commandement, où vous réapparaissez après chaque mort.
Autre nouveauté concernant le Multijoueurs : un mode dit "épique". Il s'agit en fait d'une partie se prolongeant sur trois cartes, à la manière d'une succession de petites batailles au cours desquelles chaque joueur fait évoluer son avatar en gagnant de l'expérience ! Sa progression n'est donc plus régie par le nombre d'ennemis abattus, sauf si vous êtes un soldat d'assaut bien sûr, mais plutôt par une utilisation optimale de la classe choisie. Vous êtes récompensé pour les soins administrés, pour les infiltrations réussies ou pour la pose de mines efficaces. Voilà qui s'annonce donc plutôt sympathique, aussi bien pour les amoureux du "frag" que pour les fans de tactique.

Loïc Claveau

Interview Todd Hollenshead
Pdg d'id Software



Gen4 : Quel est votre rôle dans le projet ?
Todd Hollenshead : *id Software est producteur exécutif, mais son rôle premier est d'assister les équipes de développement (consoles ou PC) sur la franchise Wolfenstein, en apportant des idées, en travaillant sur le design et en promulguant quelques conseils techniques. On fait en sorte que tout soit fidèle à l'univers de Wolfenstein. Mais dans l'ensemble, pour ce qui est d'Enemy Territory, ce fut une collaboration entre Mad Doc Software, Splash Damage et id Software.*

Gen4 : Quand Enemy Territory est-il devenu un "stand alone" ?
Todd Hollenshead : *Nous avons commencé à développer Enemy Territory comme un add-on pour RtCW, mais nous avons changé notre fusil d'épaule parce que les gameplays de ces deux jeux étaient complètement différents. Dans le premier, vous êtes seul, alors que dans Enemy Territory, vous dirigez un groupe de soldats. Ce dernier contient aussi des éléments de Tactical et de RPG.*

Gen4 : Peut-on contrôler les hommes de son escouade ?
Todd Hollenshead : *Vous pouvez les diriger tous en même temps, mais il est aussi possible de créer trois sous-groupes de combat ("fireteam") dans lesquels vous pouvez répartir vos hommes comme bon vous semble. Ainsi, au front, vous pouvez associer un médecin à deux soldats d'assaut pour qu'il puisse les soigner, et assigner le responsable des communications au dernier groupe, au sein duquel il ne sera pas trop exposé aux tirs ennemis.*

Gen4 : Y aura-t-il des véhicules ?
Todd Hollenshead : *Bien sûr, mais vous ne pourrez pas nécessairement les conduire librement, comme dans cette mission où il vous faut escorter le tank qui fera exploser la porte par laquelle s'engouffrera votre équipe.*

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Splash Damage/Mad Doc Software
LANGUE : anglais
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : www.activision.com/games/wolfenstein/

Pouvez vous distinguer sur cette image 300 000 fantassins, 600 tanks Panzer et 29 batteries d'artillerie ?

Eux non plus.

1944 : La longue marche vers Berlin

6 juin : le jour J

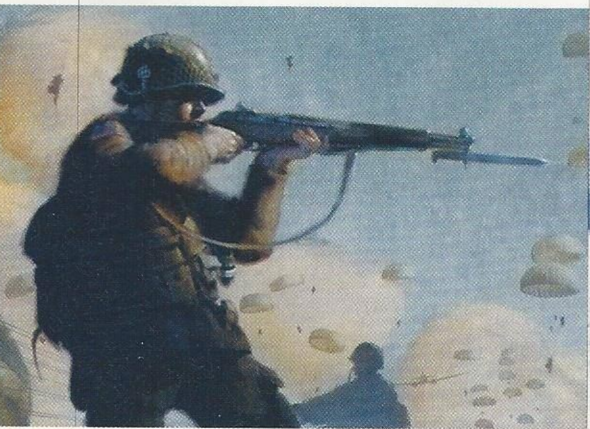
Après avoir été parachuté derrière les lignes ennemies à 3 000 pieds au-dessus de la Normandie, vos efforts ont permis de repousser les forces de l'Axe vers la forêt des Ardennes.

16 décembre, bataille des Ardennes

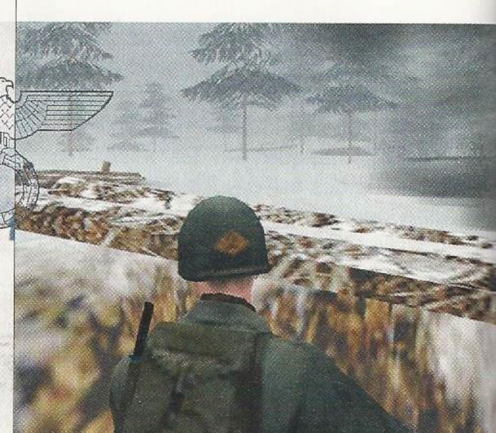
Durant l'hiver le plus rude qu'ait connu la guerre, l'offensive d'Hitler commence par l'attaque d'une ligne de front alliée longue de 150 km et totalement désorganisée.

24 décembre, forêt des Ardennes

Tenez la ligne de front jusqu'à ce qu'un accalmie météo permette aux aviations britanniques et américaines de commencer les bombardements.





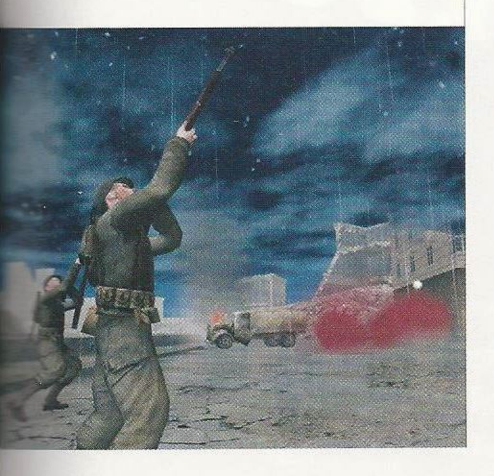


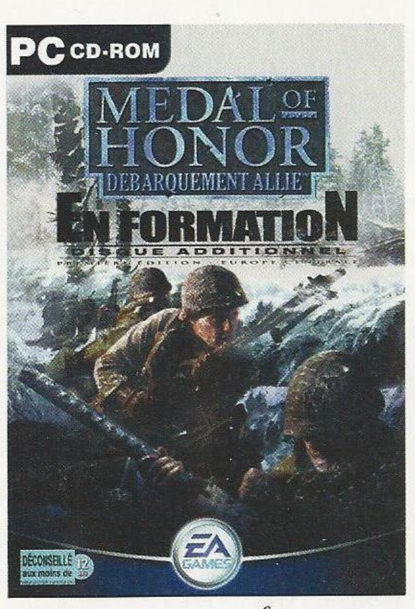




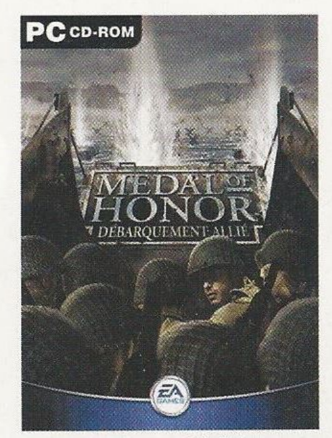


12 janvier 1945, Berlin
Frappez au cœur de la machine de guerre de l'Axe.





france.ea.com



Vous devez possédez le jeu
"Medal of Honor : Débarquement Allié" pour jouer
à "Medal of Honor Débarquement Allié : En Formation".

Jouez à Medal of Honor Débarquement Allié™ En Formation. 15 nouvelles armes.
De nombreux modes multijoueur. Ecrasez l'ennemi une bonne fois pour toutes. *moh.ea.com*

Medal of Honor Débarquement Allié™ En Formation. Fini de jouer, plongez dans la réalité.



Challenge Everything™*

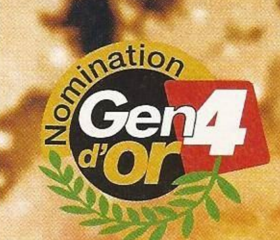
* Relève tous les défis.

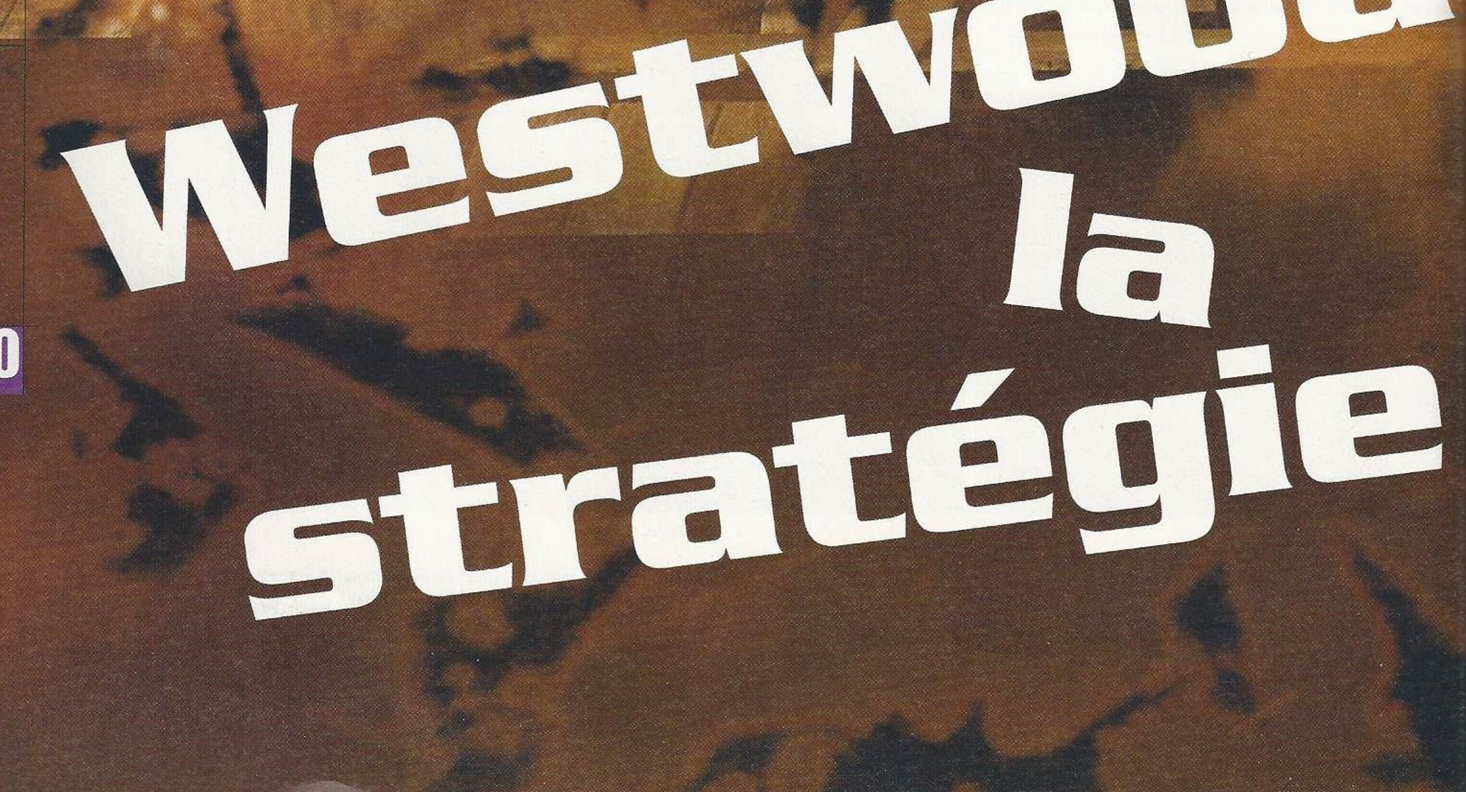
STRATEGIE

COMMAND & CONQUER GENERALS

LE JEU

Vous dirigez, dans un futur proche, trois factions : les gentils Américains, les vilains Chinois communistes et ces saloperies d'hybrides irako-palestino-afghans. Ça sent un peu le titre "post-11 septembre", mais c'est ce qui se fait de mieux dans les STR.





Westwood la stratégie



réinvente

ALORS QUE LA TENDANCE EST AUX JEUX DE STRATÉGIE PLUTÔT CONVENTIONNELS, ON ASSISTE À UN SURPRENANT RETOUR AUX SOURCES DE LA PART D'UN STUDIO. ET POUR QUEL RÉSULTAT ? LE JEU LE PLUS... "BURNÉ" DE CES DERNIÈRES ANNÉES !

STRATEGIE

COMMAND & CONQUER GENERALS



1
2



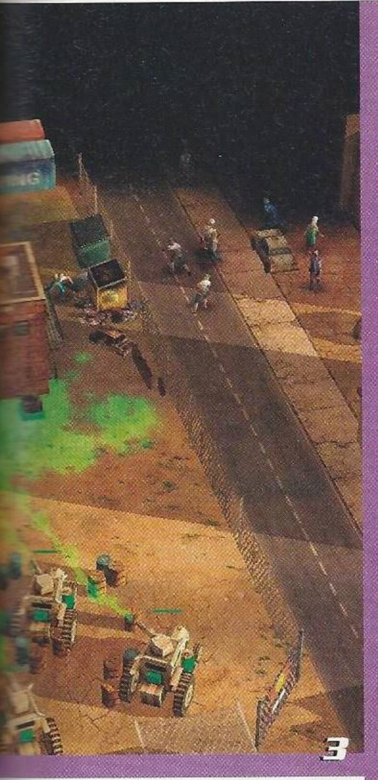


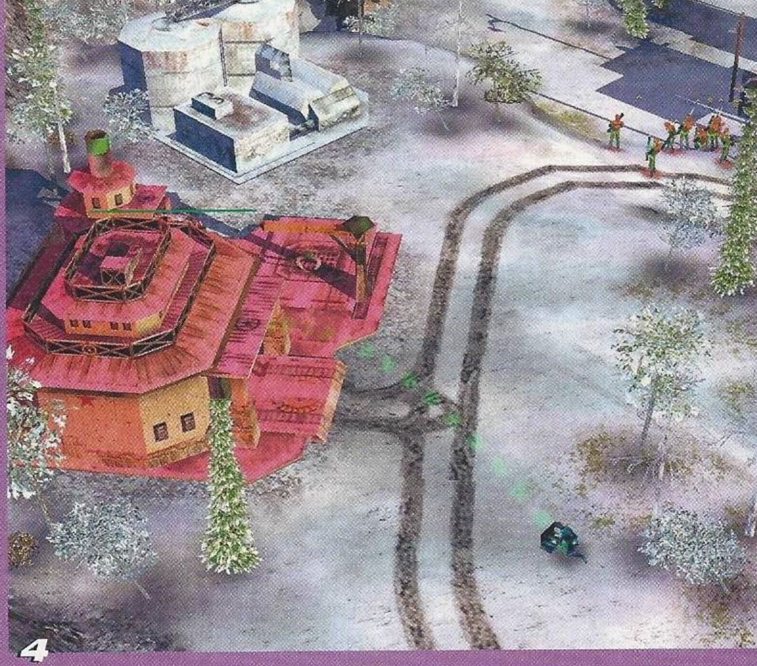
Tout ça en devenait presque désespérant. Les jeux de stratégie étant un genre particulièrement prisé des joueurs PC, notamment grâce à leur inévitable mode Multijoueurs, on se retrouvait souvent devant des produits certes agréables à jouer, mais aux campagnes solos complètement bâclées et sans aucune saveur. Selon Blizzard, connaître l'histoire des Elfes noirs et des Morts Vivants ne sert visiblement à rien. Et encore, Warcraft 3 n'est pas le pire : les missions sont juste inintéressantes.

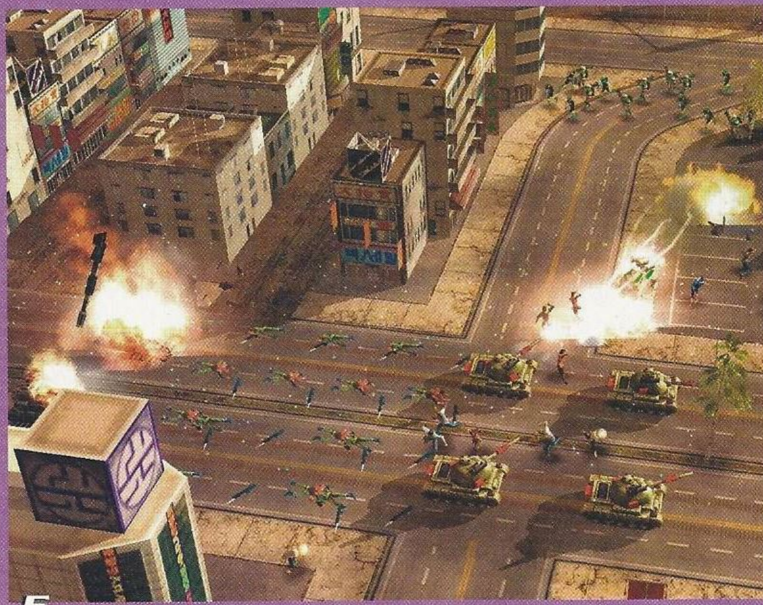
L'objet de cet article n'est pas de "retester" War3, mais bel et bien de l'enterrer. Tout simplement. Et de vous faire redécouvrir, par la même occasion, les fondamentaux de la stratégie. On les avait un peu oubliés, Westwood également. La page se tourne. Generals vous offre la possibilité de diriger trois armées radicalement différentes, ce qui change déjà pas mal la donne par rapport aux précédents C&C. L'équilibre entre les trois factions est parfait, mais la façon de jouer, elle, s'avère assez unique en fonction du camp.

L'ordre proposé dans le menu est assez surprenant de prime abord, puisque les "Ricains" ne sont pas les premiers. On peut cependant attaquer par la campagne de son choix. La première est celle des Chinois. Lors d'un défilé en grande pompe, ils se font attaquer par des terroristes. La guerre est donc déclarée, et elle sera sans merci. Sept petites missions : on en redemande. Pas le testeur. Il sait qu'il est attendu au tournant : c'est un C&C, quand même ! Alors il fait toutes les missions des trois camps.

Il faut compter en moyenne deux à trois heures pour résoudre une mission. En termes de jeu, ça représente soixante heures au total. Pour la partie Solo, c'est considérable... Sans parler du mode Escarmouche, qui, comme toujours, apporte son lot de fantaisies. Au bout du compte, les Chinois ne sont pas un quelconque NOD amélioré. Pour mémoire : le premier Command and Conquer opposait le NOD au GDI. Ce dernier camp était très typé américain, alors que le NOD semblait plus axé soviétique.







1 Du brutal. C'est une cinématique utilisant le moteur du jeu, mais on prend les choses en main à ce moment-là !

2 Fuyons ! Mieux vaut ne pas rester dans ces zones d'Anthrax. C'est valable également pour les véhicules.

3 Chimistes. La faction du GLA se sert très souvent de produits comme l'Anthrax.

4 Capture. Plusieurs unités sont capables de s'emparer des structures ennemies.

5 Tragédie. Introduction de la première mission : le défilé chinois tourne mal.



Chacun son poste. Mais il y en a un qui se tourne les pouces...

Avec l'armée chinoise, l'union fait la force. On demande un garde rouge... et on en a deux. Ça met tout de suite dans l'ambiance. Dans les niveaux les plus avancés, les joujoux apparaissent bien plus intéressants que les autres. Pour tout dire : ils sentent un peu le becquerel. Prendre l'arme atomique chinoise sur la tronche, ça calme !

Imaginez-vous en train de produire gentiment vos unités, à les placer pour résister à toute attaque ennemie à l'entrée de votre camp. Là, on vous annonce un tir de missile. En général, les dégâts apparaissent sur un écran complet. Enfin, quand on y joue en 1600 par 1200 ! Sinon, c'est beaucoup plus ! Il vaut donc mieux prévenir que guérir, et ne pas attendre de prendre la première claque. De toute façon, l'armée chinoise est bien plus brave que ça. Elle ne se contente pas d'appuyer sur un bouton.

UNE CAMPAGNE TRÈS MUSCLÉE ET BIEN FICELÉE

Que diriez-vous de ces camions se baladant avec des missiles ? Nucléaires, évidemment. Mettez m'en une demi-douzaine, c'est cher mais ça vaut le coup. N'oubliez pas de les protéger, c'est fragile ces bestioles ! Pour assurer leur protection, on a sans doute l'armée la plus efficace. Les unités sont variées et dévastatrices.

L'overlord est un modèle du genre. Ce char est très polyvalent. En plus, on peut y adjoindre un lance-missiles, une mitrailleuse ou... un bunker ! Mais ça coûte un max. En fait, le problème de l'armée chinoise, c'est que tout est très cher, et la collecte des fonds n'est pas la plus efficace. Mais on a une campagne très musclée, et bien ficelée... Si toutes celles de Warcraft 3 avaient été aussi intéressantes, on aurait applaudi des deux mains.

Viennent ensuite les types dont la cote de popularité n'est pas au plus haut dans les sondages: les terroristes. Enfin, le GLA. A ce stade du jeu, on se pose une petite

Revue des troupes !

	GLA	CHINE	USA
Gros avantages	- Pas d'électricité à gérer	- Très bonne armée - Bombe atomique	- Raser un camp sans vraiment y aller
Gros défauts	- Pas d'aviation	- Collecte des fonds hors ressources peu pratique	- Canon ionique - Gros besoin électrique
Upgrades 1	- Rebelles	- Bombardement	- Parachutes
Upgrades 2	- Gain d'argent lors des victoires	- Vol des quartiers généraux ennemis	- Attaque A10
Upgrades 3	- Réparation et soins dans une zone donnée	- Réparation dans une zone donnée	- Réparation et soins dans une zone donnée
Autres upgrades	- Camion scud - Tank Marauder - Techniciens vétérans - Voleur de véhicule camouflé	- Gardes rouges vétérans - Bombardement de mines - Camions à ogives nucléaires - Impulsion électromagnétique - Plus grande portée pour le camion à ogives nucléaires	- Missiles pour le tank paladin - Avions furtifs - Drones - Bombardement aérien - Sniper
Radar	- Camionnette	- Intégré au quartier général (à fabriquer)	- Intégré au quartier général
Arme ultime	- Scuds - Chargement : 5 minutes	- Missile nucléaire - Chargement : 6 minutes	- Canon ionique - Chargement : 4 minutes
Argent hors ressources	- Marché noir - 20 dollars par seconde	- Hackers - 5 à 10 dollars par seconde en fonction de l'expérience	- Dalle spéciale - 1500 dollars tous les deux minutes
Notes	- Parfait pour le rush	- Quantité plus que qualité	- Qualité plus que quantité

Upgrades 1, 2 & 3 : trois niveaux à chaque fois

question : serait-ce une parodie des Guignols ? Le monde vu par le commandant Sylvestre. On a cependant beau chercher une quelconque trace d'humour dans ce soft, on n'en trouve aucune. Le GLA est donc une sorte de conglomérat des pires crapules de la terre. Ce qui est assez pervers, c'est qu'aucun pays ou dirigeant n'est nommé.

Les références paraissent claires. Quelques exemples. L'arme ultime ? Le scud (la pluie de scuds, même). Les unités qui prennent bien la tête à l'ennemi ? Le kamikaze ou la voiture piégée qui foncent sur vos structures. La cerise sur le gâteau ? L'anthrax... On peut aller plus loin en trouvant certaines affinités entre le tunnel de défense et la grotte de Ben Laden.

Dans les missions américaines, tout paraît plus clair. Détruire la batterie de scuds à... Bagdad constitue votre première mission côté US. Elle est d'ailleurs d'une simplicité enfantine. Bon, c'est sûr, on cherche la petite bête. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, la paix règne encore. Westwood, avec ses moyens de développeur de jeu vidéo, ajoute de l'huile sur le feu, gratuitement. Cela dit, ce n'est pas ça qui fera de C&C Generals un mauvais jeu. Lors des affrontements NOD et GDI, les situations étaient fictives. Avec un tel background, Generals peut être qualifié de jeu "post-11 septembre", bête et con. Dommage.

Naturellement, nous en arrivons aux "Ricains". Pourquoi à la fin d'ailleurs ? Ben, ils vont gagner la guerre, alors c'est normal de terminer par eux. Notons au passage que les sept missions de cette campagne sont beaucoup plus simples que les deux précédentes ! Là, tout l'arsenal US est à notre disposition. Avec, en bonus, un rayon ionique dévastateur. Dans Alerte Rouge, il était décevant. Maintenant, quand on l'utilise, on peut le diriger. Ça change tout. Et il génère des dégâts collatéraux assez "appréciables".

Diriger cette faction ressemble aux pubs pour l'US Army qui passent au journal de 20 heures. Il s'agit du matériel officiel qui va bientôt servir. Toutes les unités sont plutôt chères, parfois pour des résultats assez décevants. Mais c'est celle-ci qui récolte le plus d'argent. A mi-partie, on peut commencer à investir dans le matériel lourd, et c'est presque gagné. Il suffit de slalomer entre les ogives nucléaires et les scuds.

1 Une partie de nuit. Sur l'ensemble du jeu, c'est assez peu.

2 Irréprochable. Graphiquement, il n'y a rien à dire (testé avec une Radeon 9700, niveau de détails à fond). A ce sujet, allez jeter un œil à la rubrique Hardware.

3 La belle bleue ! Bon, encore une zone non cultivable.

1

2 3

Tout est très équilibré entre les différentes forces. Mais les concepts divergent réellement. Le GLA n'a, par exemple, pas besoin d'électricité. Il faudra donc innover en ce qui concerne les systèmes de défense d'une base. Et puis, il y a toutes les avancées technologiques qui modifient considérablement les possibilités. Et là, il est probable que deux joueurs ayant la même faction aient des stratégies bien distinctes. Les uns essaieront de combler les défauts d'un camp, les autres renforceront leurs points forts.

Désormais, il est parfois possible de raser une base ennemie en assurant la défense de la sienne. Les stratégies des précédents volets étaient déjà vicieuses. Maintenant, on atteint le point culminant de la fourberie et des techniques dégueulasses. Mais attention, elles ne sont pas toutes disponibles dès le départ. Elles s'acquièrent avec l'expérience accumulée au combat. Le "rush" est donc vivement conseillé. Pour cette raison, les parties sur le Net se révèlent trépidantes. En deux minutes, ça pête !

Le jeu n'est pas exempt de défauts, mais ils s'avèrent minimes. Déjà, on n'a plus l'occasion de s'exclamer : "*Trop connes, ces moissonneuses !*". Il n'y a plus de champ d'épices ou de tibérium. Les ressources sont stockées sur des dalles et il faut les récupérer à cet endroit. Naturellement, elles s'épuisent et vous devrez parfois trouver d'autres sources de financement pour votre armée. Et en

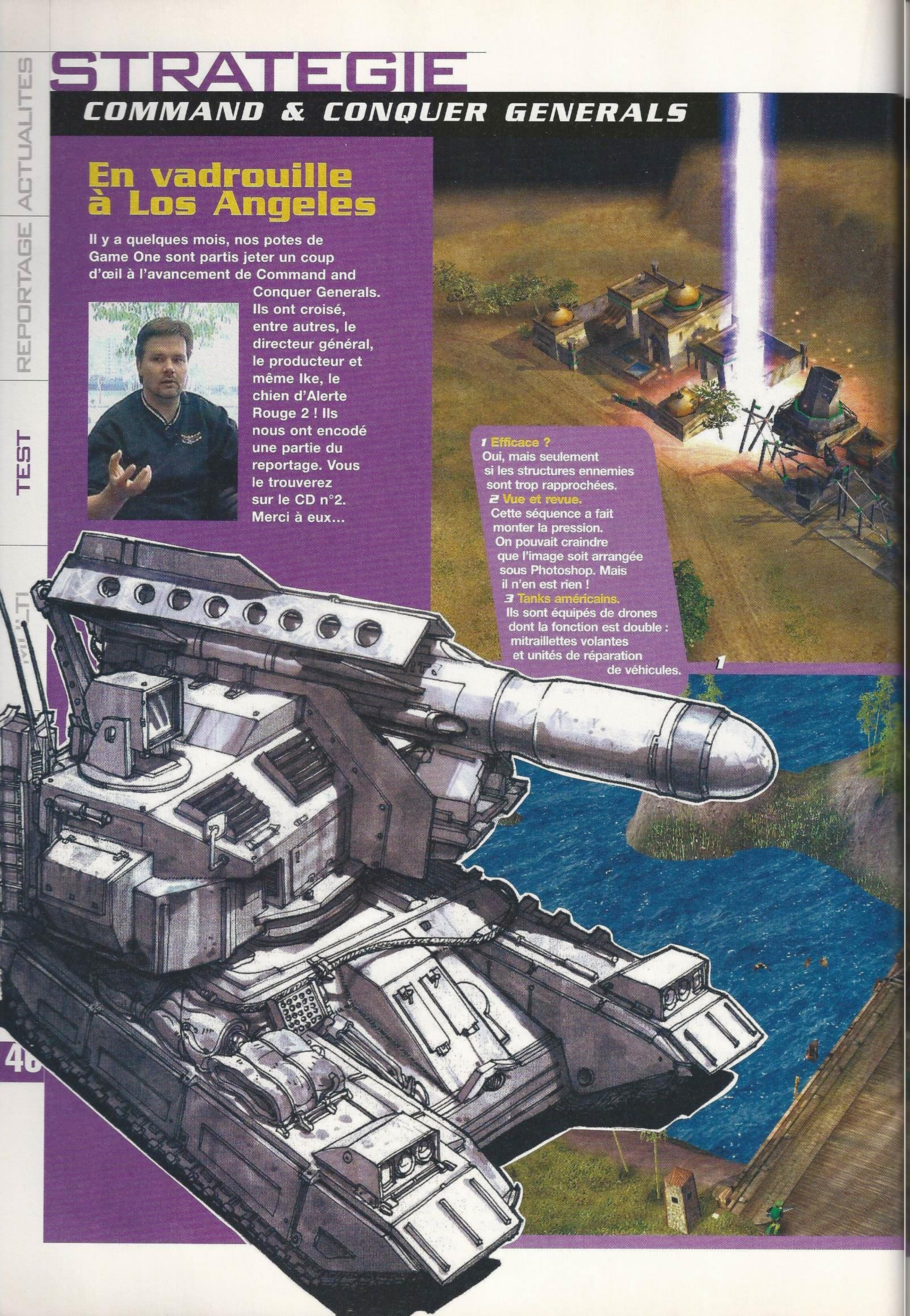


STRATEGIE

COMMAND & CONQUER GENERALS

En vadrouille à Los Angeles

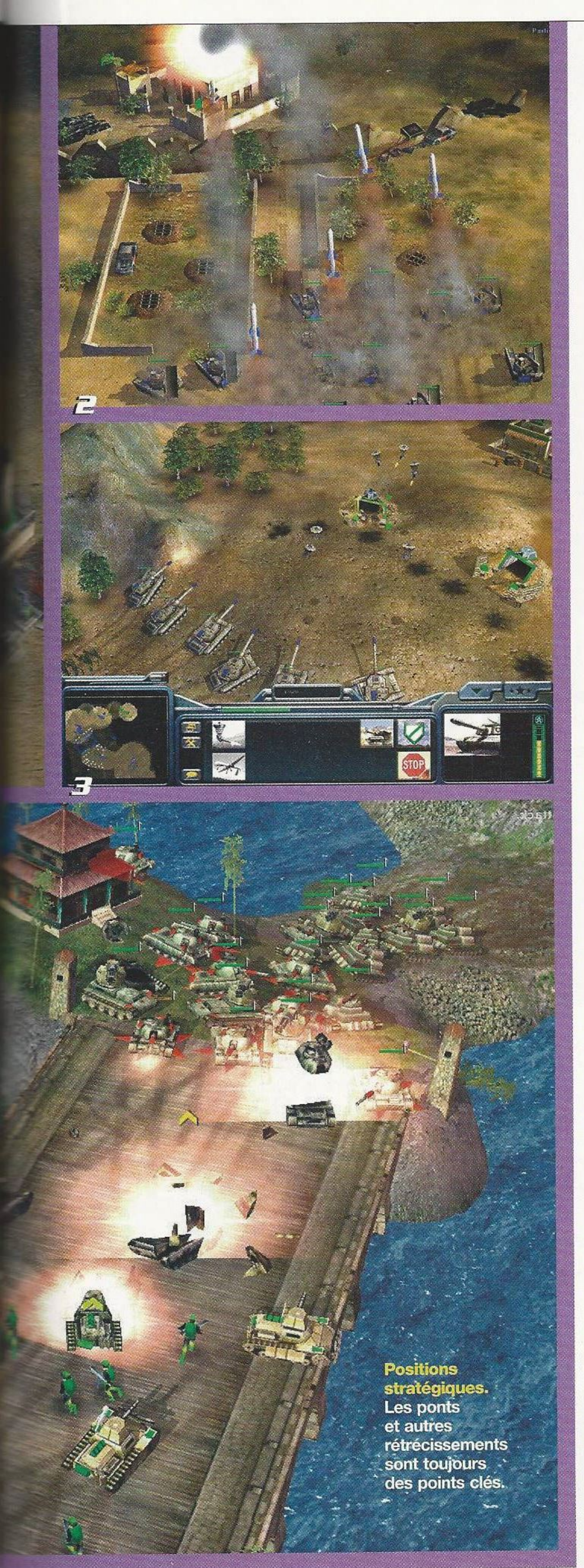
Il y a quelques mois, nos potes de Game One sont partis jeter un coup d'œil à l'avancement de Command and Conquer Generals. Ils ont croisé, entre autres, le directeur général, le producteur et même Ike, le chien d'Alerte Rouge 2 ! Ils nous ont encodé une partie du reportage. Vous le trouverez sur le CD n°2. Merci à eux...



1 Efficace ? Oui, mais seulement si les structures ennemies sont trop rapprochées.

2 Vue et revue. Cette séquence a fait monter la pression. On pouvait craindre que l'image soit arrangée sous Photoshop. Mais il n'en est rien !

3 Tanks américains. Ils sont équipés de drones dont la fonction est double : mitraillettes volantes et unités de réparation de véhicules.



Positions stratégiques. Les ponts et autres rétrécissements sont toujours des points clés.

fonction des camps, c'est assez différent. Tout le monde peut par exemple s'emparer d'un derrick et gagner 200 dollars toutes les trente secondes. C'est du bonus ! Mais à long terme, ce n'est pas très intéressant.

Toutefois, en début de partie, cela peut rendre un rush bien plus efficace. Lorsqu'il n'y a plus de ressources, chaque faction doit se débrouiller. Les Chinois hackent le Net (pas pratique mais, à la longue, payant), les Américains reçoivent des colis toutes les deux minutes sur une dalle prévue à cet effet, et le GLA se livre au marché noir. Voilà donc une bonne nouvelle : finies les crises de nerfs sur les moissonneuses. Subsiste un petit problème de *pathfinding*. Non pas avec les décors, mais quand deux unités se croisent, il arrive qu'elles cafouillent.

SI VOUS VOULEZ TENTER L'EXPÉRIENCE, FONCEZ ! EUH, RUSHEZ !

On ne perd pas trop de temps, mais c'est toujours un peu agaçant. De même, si on bâtit des structures trop rapprochées, il arrive que le bulldozer ne puisse pas commencer la construction. Et puis, au bout d'un certains temps, ça peut se révéler être une très mauvaise idée, pour peu que l'on ait un canon ionique ou des scuds en face.

L'IA n'est pas excellente non plus, surtout en mode Escarmouche. En Solo, tout est très scripté. Si on détruit un bâtiment adverse, il le reconstruit au même endroit, tandis que l'ordinateur, quand on le laisse, semble beaucoup plus timide à le faire, et tout est beaucoup plus simple. Le dernier niveau d'IA vous demandera plus de méthode. En effet, l'ordinateur réagit beaucoup plus vite dès le départ et ses rushs sont meurtriers. Cependant, il reste assez facile de comprendre l'IA.

Par ailleurs, une option fort sympathique vient de faire son apparition : les Replays. On peut enregistrer toutes ses parties et les revoir, avec la carte entièrement dévoilée. Petit souci : on aurait aimé une sorte de télécommande pour revoir la fin ou un moment précis. On peut juste accélérer modérément. Et compte tenu de la durée incroyable des parties, ça peut prendre vraiment beaucoup de temps.

Au final, Generals est excellent. Les mots ne pourront jamais traduire la jubilation que l'on éprouve à détruire un silo nucléaire trois secondes avant que l'ogive ne parte. Alors, si vous voulez tenter l'expérience, foncez ! Enfin, "rushez" !

Léo de Urlevan

COMMAND & CONQUER GENERALS

±60€

- **DÉVELOPPEUR :** Westwood
- **ÉDITEUR :** Electronic Arts
- **LANGUE :** français
- **DISPONIBILITÉ :** 13 Février 2003
- **SITE :** http://generals.ea.com/

COMPARATIF :
1 – Command & Conquer Generals ;
2 – Age of Mythology ; 3 – Warcraft 3

☺
- Trois campagnes géniales
- Des centaines d'unités
- Du pur bourrin

☹
- IA perfectible en Escarmouche
- Problèmes de *pathfinding* entre unités

CLASSEMENT

GRAPHISME	93 %
SON	90 %
PRISE EN MAIN	95 %
ATMOSPHÈRE	93 %
DESIGN	95 %
MULTIJOUEURS	95 %

97



O.R.B.

LE JEU
Vous organisez la survie et l'extension de votre race dans une région du cosmos plus qu'hostile, alors que vous êtes pris au cœur d'un conflit... extraterrestre.

1 Claques. En général, les explosions et les effets de lumière sont très impressionnants. Mais à y regarder de plus près, on note un manque de détails une fois le zoom enclenché.
2 Grillage. Les commandes simples ne sont pas assez précises. En fait, le mieux est de faire pause pour laisser apparaître des repères cartésiens, mais le jeu s'en trouve gâché.

Vide intersidéral !

APRÈS UNE INTERMINABLE PHASE DE DÉVELOPPEMENT, O.R.B DEVAIT DÉTRÔNER HOMEWORLD. ALORS, PARI TENU ?

Pris au cœur d'un conflit opposant deux races extraterrestres, vous incarnez successivement deux autres races, celles des Alyssians et des Malus, qui vont bientôt s'affronter elles aussi et découvrir que toutes sont en fait plus ou moins liées. Scénario complexe (le début du livret présente d'ailleurs une mythologie complète) pour un jeu qui ne l'est pas moins.

Un énorme tutorial sert à bien assimiler tout ce qui a trait au déplacement, à la gestion des ressources, à la construction des flottes, au développement technologique... Et, bien sûr, aux combats. Un peu fastidieux mais nécessaire, car le jeu est un tantinet brouillon. Cette impression naît d'abord avec le contrôle des vaisseaux. On appuie sur Ctrl et on clique là où on veut aller.

Loin d'être aussi réussi que les graphiques, la "gestion d'altitude" lors des déplacements est par conséquent calamiteuse. Vous serez obligé de faire pause, de régler la jauge de hauteur avec le bouton droit, qui a la bonne idée de s'occuper aussi de la caméra ! Ce n'est pas gagné ! Reste la touche Ctrl et Tab faisant apparaître une grille bien faite où toutes les unités sont visibles à plat.

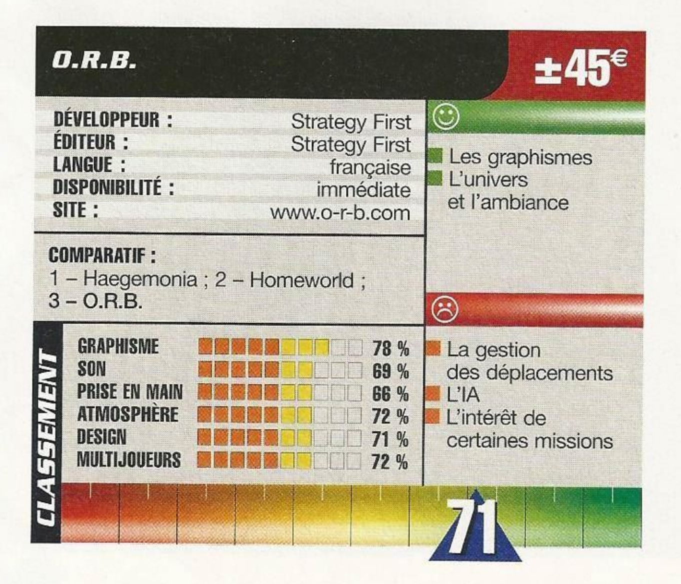
Le reste du gameplay, lui, est assez classique et il ne dépaysera pas les fans de Homeworld. Vous envoyez des unités de reconnaissance pour chercher des ressources, puis vous créez des bases sur les astéroïdes. Vous exploitez, et ensuite vous évoluez.

Que vous soyez Malus ou Alyssians, les arbres technologiques sont similaires. Dommage ! L'IA, quant à elle, est parfois hasardeuse. Ainsi, il est fréquent que vos troupes n'évitent pas les astéroïdes. De plus, pas mal de missions sont ennuyeuses et ne présentent aucun intérêt stratégique.

Pour les combats, le comportement des troupes est paramétrable (agressivité, éloignement...). Mais là encore, ça se passe rarement comme prévu. Cela vous oblige à tout surveiller, et donc à éviter les combats sur plusieurs fronts... Reste le mode Multijoueurs (LAN, GameSpy), réussi lui.

Au final, on est un peu déçu par O.R.B. ! Ceux qui l'attendaient vraiment le seront davantage, car le jeu reste moins bon qu'Haegemonia, sorti il y a peu. Son manque de finition et son absence totale d'intérêt par moments gâchent ce qui aurait pu être le successeur tant attendu d'Homeworld !

Jérôme


O.R.B. ±45€

DÉVELOPPEUR :	Strategy First
ÉDITEUR :	Strategy First
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.o-r-b.com

COMPARATIF :
1 – Haegemonia ; 2 – Homeworld ; 3 – O.R.B.

☺
- Les graphismes
- L'univers et l'ambiance

☹
- La gestion des déplacements
- L'IA
- L'intérêt de certaines missions

CLASSEMENT

GRAPHISME	78 %
SON	69 %
PRISE EN MAIN	66 %
ATMOSPHÈRE	72 %
DESIGN	71 %
MULTIJOUEURS	72 %

71



1 Filtres intéressants. Un zoom arrière et un filtre politique offrent une vue très claire de la situation.
2 Synchronisez-vous ! Il est possible de mener des attaques simultanées, à une heure bien précise !

A l'ancienne

LES PRINCIPES "CIV" RETRANSCRITS EN 39-45. OK ! MAIS N'EST PAS SID MEIER QUI VEUT...

LE JEU

Vous dirigez une des grandes nations de la Seconde Guerre mondiale avec ses ambitions plus ou moins louables.

Hearts of Iron n'est pas le jeu le plus ergonomique qui soit. Au bout de quelques heures, on commence tout juste à en comprendre les mécanismes. Ça part dans tous les sens. C'est d'ailleurs ce qui fait son charme. Enfin, c'est une façon de parler, puisque la toile de fond est la Seconde Guerre mondiale.

Quelle que soit la nation que vous preniez dans l'une des trois grandes campagnes, vous vous retrouvez dans un des schémas politiques de l'époque : communisme, fascisme ou démocratie. D'emblée, vous voilà déjà plus étroitement lié avec certains pays, le contexte politique ayant été respecté.

Ainsi, le copinage diplomatique bat son plein. On peut aider les amis, faire des alliances, prêter des unités... Cette phase s'avère particulièrement complète, comme le reste d'ailleurs. Mais avant de léguer la direction de tanks à des alliés, il faut d'abord les concevoir, puis les construire.

Toutes les usines des villes génèrent des points de production qui boosteront la consommation, le ravitaillement, la recherche ou la création d'unités. Mais ça ne suffit pas pour fabriquer un nombre infini de troupes. Il faut aussi des matières premières, et chaque Etat en possède au moins une dans ses réserves naturelles.

Il existe quatre types de ressources, d'où l'importance des accords entre certaines nations. Bien sûr, le pétrole et le charbon n'arrivent pas dans votre pays par téléportation. Il faut donc créer des routes de commerce, y assigner des bateaux ou des camions, et placer des escortes.

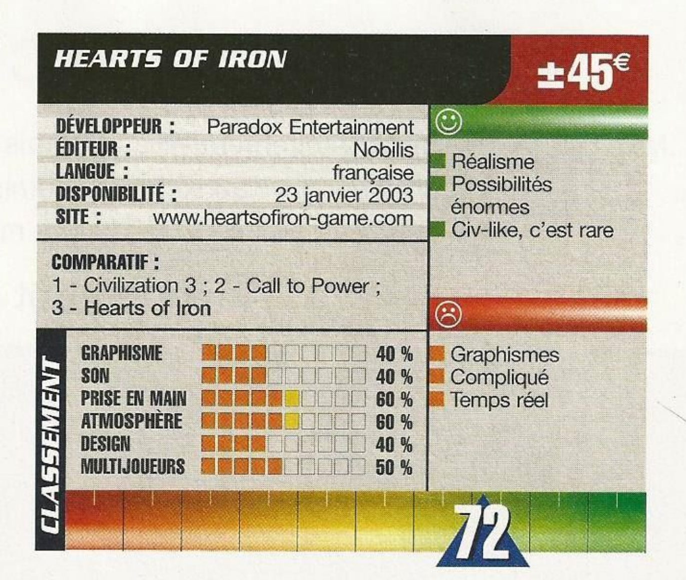
Du point de vue historique, c'est très réaliste. On regrettera simplement que le rôle de certaines nations mineures comme la Norvège ne soit pas plus exploité (lire à ce sujet *Churchill contre Hitler : Norvège 1940, la victoire fatale*).

Cependant, le jeu est indéniablement bien pensé. Comme vous avez pu le constater, ses mécanismes sont fortement inspirés d'un certain Civilization. Sur le papier, ça semble alléchant. Mais dès que l'on joue, on déchante.

Il s'agit de temps réel, alors que Civ fonctionnait au tour par tour. C'est beaucoup moins agréable. L'idéal est de balancer des attaques simultanées sur des régions. Mais il faut en faire des dizaines en quelques minutes pour être efficace. Ajoutez à ça la création des routes d'importation, l'amélioration des troupes, la recherche technologique...

Dans un souci de réalisme, Hearts of Iron propose tant de possibilités que l'on finit par être submergé...

Léo de Urlevan



HEARTS OF IRON — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Paradox Entertainment
ÉDITEUR :	Nobilis
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	23 janvier 2003
SITE :	www.heartsofiron-game.com

COMPARATIF :
1 - Civilization 3 ; 2 - Call to Power ; 3 - Hearts of Iron

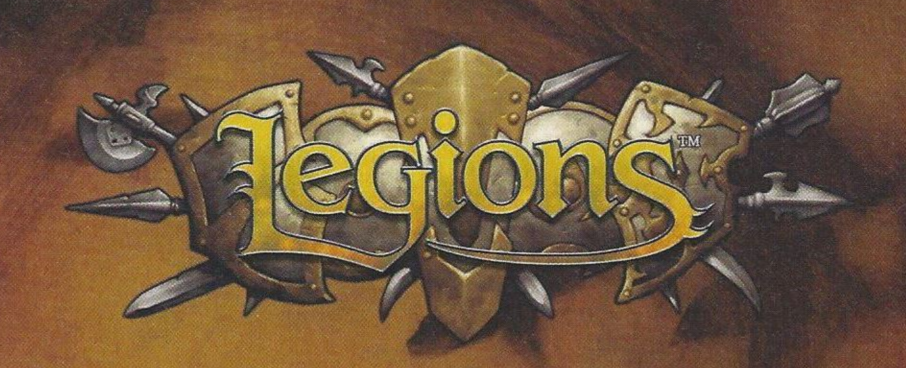
☺
- Réalisme
- Possibilités énormes
- Civ-like, c'est rare

☹
- Graphismes
- Compliqué
- Temps réel

CLASSEMENT

GRAPHISME	40 %
SON	40 %
PRISE EN MAIN	60 %
ATMOSPHÈRE	60 %
DESIGN	40 %
MULTIJOUEURS	50 %

72



145

C'est peut-être le nombre de cartes qui constituent la nouvelle extension de Magic...

..mais c'est surtout le nombre de créatures que Legions met à votre disposition pour balayer vos adversaires !



Existe en formats booster et deck à thème.



Disponible à partir du 04 février 2003



GESTION

IMPOSSIBLE CREATURES



LE JEU

Vous gérez une armée particulière. Chaque membre est un croisement de deux espèces animales. A vous de prendre ce qu'il y a de mieux dans chaque animal et de mélanger le tout. Tout ça pour écraser l'armée ennemie, également composée de monstres.

Le homard

EST-CE UN JEU ? LA QUESTION SE POSE LORS HEURES, ON EN ARRIVE À CETTE CONCLUSION :

Nous sommes dans les années 30. Le docteur Chanikov a inventé une technologie permettant de mélanger l'ADN de deux animaux. Cette invention est malheureusement tombée dans de mauvaises mains : celles d'Upton Julius. Le docteur disparaît et son fils, alerté par une lettre, part à sa recherche. Il s'appelle Rex Chance. Lorsqu'il arrive à proximité du laboratoire, situé sur une île déserte à l'ouest de l'Amérique du Sud, il n'est au courant de rien. Mais bien vite, il sera mis au parfum. Ce petit bout de terre est peuplé de créatures monstrueuses, croisement entre des mantes religieuses

m'a tuer !

DES PREMIÈRES MINUTES. ET APRÈS QUELQUES
NON ! MAIS C'EST DIABLEMENT PASSIONNANT...

GESTION

IMPOSSIBLE CREATURES

1 Super discret. Tu te caches à l'eau. Ça mérite au moins une nomination pour le jeu de mot le plus pourri de l'année.

2 Pas de lézard ! Il en viendra à bout.

3 Ours-homards. Voraces et presque immortels en masse, car ils se soignent eux-mêmes.

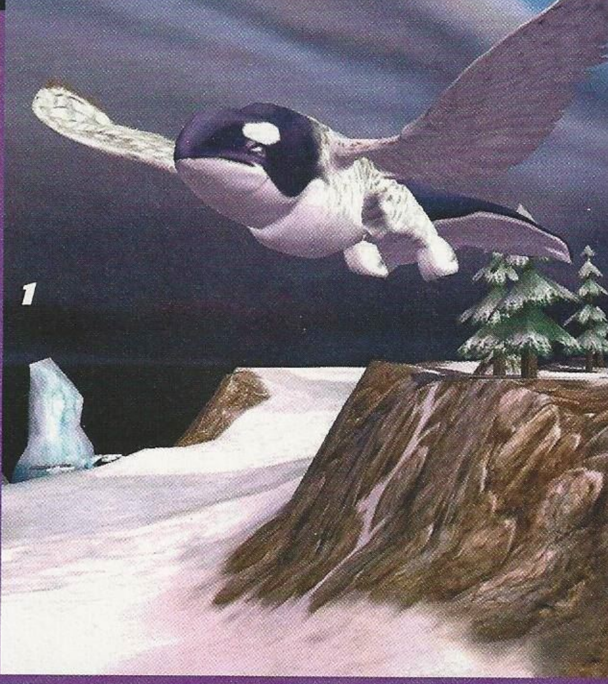
4 Subliminale. C'est pourtant pas un jeu Infogrames.

5 Upgrades. En investissant un peu dans la recherche, les unités peuvent tirer plus loin par exemple.

6 Polyvalence. Une protection, de la régénération de belles pinces... Ça va faire mal.



2



1



3



4



5

et des tigres. Lucy Willing, la jeune collaboratrice du docteur, lui vient en aide. Ils deviennent alors des fugitifs, poursuivis par les hordes de monstres. Et leur plan est simple : combattre le mal par le mal. Eux aussi utiliseront un laboratoire pour mettre hors d'état de nuire Upton Julius.

C'est là que vous entrez en jeu. Comme dans les classiques du genre, il vous faudra gérer deux ressources. Ça, ce n'est vraiment pas difficile : on construit des structures pour produire de l'électricité, et on ne s'en occupe plus pendant tout le jeu. Pour le charbon, il faut envoyer Lucy (ou d'autres travailleurs) à la mine. Puis viendra un moment – inévitable – où les filons s'épuiseront, ce qui vous poussera à changer l'emplacement de votre camp. Et bien entendu, en s'enfonçant dans les terres, vous ferez de mauvaises rencontres. Il ne suffit pas de posséder ces deux ressources en abondance pour produire une grande armée. Rex doit se balader aux alentours du camp et tirer sur les animaux. Rassurez-vous, ils ne sont que blessés, c'est un jeu américain. On peut donc tuer les travailleurs ennemis, mais pas les animaux !

Après avoir récupéré des échantillons d'ADN des bestioles, on peut commencer à envisager des croisements. Inutile de dire que le résultat d'un mélange entre un lemming et un rat ne va pas être d'une férocité inouïe. On a beau parcourir toute la carte pour chercher le lapin tueur des Monty Python à la fin de *Sacré Graal*, il n'y a rien à faire ! On se trimbale toujours avec des créatures minables. Et ça dure, et ça dure... Pour être franc, les deux premières heures ne sont pas vraiment passionnantes. Au point que si nous devions arrêter notre jugement à ce moment de la partie, la note de ce jeu n'excéderait pas les 40 %. Qu'est-ce qui a bien pu renverser ainsi la situation ? Mais surtout quels sont les défauts qui provoquent un telle lassitude.

Tout commence par un tutorial expliquant les rudiments, inintéressants à souhait, et ne mettant pas en valeur la moelle du jeu : la manipulation génétique. Les trois ou



Quelques structures.

Elles ne sont pas toutes présentées, pour vous laisser la surprise. Voici les principales :

a L'amplificateur génétique.
La structure qui fait la différence. Vous pourrez améliorer de très nombreuses compétences pour chacun de vos hybrides.

b Centrale électrique.
Il faut la construire sur un geyser. On peut l'upgrader trois fois. Rien que ça !

c Chambre à air.
Oui, c'est ainsi que c'est traduit. Elle permet de développer des unités ailées.

d Chambre à eau.
Elle permet de développer… les unités flottantes. Mais, bien sûr, vous l'aurez compris !

e Chambre à créatures.
Elle permet de développer les unités terrestres. Mais aussi les flottantes et les volantes si vous possédez les deux autres chambres.

f Laboratoire.
C'est aussi le moyen de locomotion de Rex et Lucy. A l'intérieur, vous fabriquerez les créatures les plus folles jamais conçues.

quatre premières missions ne vous permettent pas vraiment de vous développer comme vous le voudriez, les ressources n'abondent pas et les créatures à croiser ne sont pas légion. Et quand on commence à avoir un peu plus de choix, les animaux sont trop primaires pour nous scotcher à notre écran. Quant aux combats, ils sont tout… sauf prenants. C'est le degré zéro de la stratégie. Les animaux se voient, combattent… et des luttes que l'on aurait pu imaginer dignes de péplums durent en fait une dizaine de secondes. Comment le type qui a développé Homeworld a-t-il pu nous pondre une telle bouse ?

OH ! IL EST BEAU LE LABO !

Mais voici que se profile la cinquième mission. Un volcan est entré en activité et si vous ne réagissez pas, votre base sera noyée sous la lave. Ça change beaucoup des précédentes missions, marquées par un infernal bla-bla entre les deux héros. Il faut donc envoyer Rex au village des indigènes. Ça va bientôt brûler. Puis le chef vous donne… un poisson qui constituera enfin un cobaye intéressant. Implicitement, il est facile de comprendre que le don du villageois va jouer un rôle primordial dans la mission. Allez, zou ! Au labo ! Donc, le poisson à gauche et… tentons cette girafe.

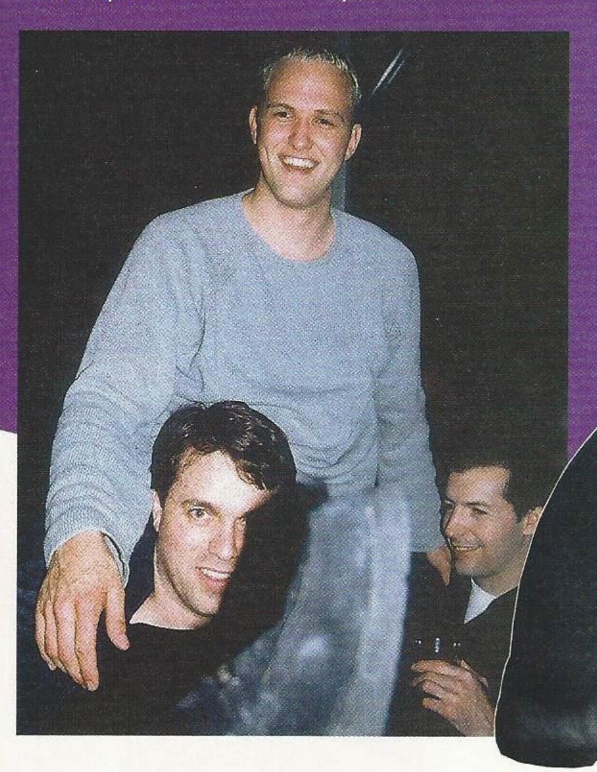
Après une étude minutieuse des statistiques et des capacités de l'animal, on note la possibilité de cracher de l'eau. *"Quand poisson-girafe fâché, toujours faire comme ça !"* Après une production rapide, on peut éteindre le feu chez les autochtones et devant le camp. A partir de là, on revient au labo pour étudier tous les animaux de A à Z, et détailler chaque partie de leur corps. Le jeu commence véritablement. Et c'est énorme ! Les différents communiqués de Microsoft disaient donc vrai : on peut créer des millions de combinaisons de mutants et chacun d'entre eux possède un graphisme qui lui est propre.

Chaque mission apporte son lot de problèmes à résoudre par la création d'un nouveau mutant. Mais on exige que vous passiez votre temps dans le labo, à étudier la moindre statistique. Tant mieux, c'est la partie la plus

IMPOSSIBLE CREATURES

Alex Garden, décloneur

Loin de l'académique photo que vous trouverez sans doute dans les magazines concurrents, nous vous proposons quelque chose de plus ancien. C'était lors d'une soirée au Gamestock 2000. Alex Garden venait de signer avec Microsoft. On comprend donc son enthousiasme ! Chris Taylor (Total Annihilation, Dungeon Siege) se trouve sous Alex. Ce manège a duré une heure... Mais à qui est ce pied ? Et où va-t-il aller ? Dans leur cul, s'ils ne se mettent pas à bosser sur Impossible Creatures.



1

LE HOMARD EST UN DES PLUS IMPORTANTS ANIMAUX DU JEU !

intéressante de ce titre. Mais on se demande si on a encore vraiment affaire à jeu. Même après des centaines de créations hybrides, les combats restent très mauvais. En réalité, vous appliquez la stratégie lors des croisements. Si vous voulez un mutant vraiment ba-lèze, vous choisirez un ours ou un zèbre. Certaines parties du corps ont des propriétés spéciales dont la descendance héritera.

L'interface ne facilite pas la compréhension, mais tout reste cependant assez logique. Imaginons que vous ayez besoin d'adjoindre à votre créature une attaque à distance. Le serpent cracheur de venin paraît approprié. En général, votre animal est divisé en cinq parties. Il est possible de choisir entre la tête, les pattes avant, arrière, le dos et la queue des deux animaux. Enfin, ça, c'est pour les animaux classiques. Tout se complique avec les oiseaux, les poissons... Votre bestiole ne pourra cependant pas avec les dents de l'ours ni cracher du venin avec la langue du serpent. Dilemme.

Parfois, un membre du corps apporte une aptitude à lui seul. Greffez une nageoire au cul d'une girafe, elle ira en mer. Croisez n'importe quoi avec un homard, il se régénérera. Le homard est peut-être un des animaux les plus importants du jeu. Toutes les parties de son corps permettent au mutant de regagner des points de vie. Lors de la découverte d'un nouveau problème, vous aurez ten-

1 Fin de mission. Ça se termine toujours par l'attaque d'un laboratoire.
2 Premiers mélanges… Ce sont rarement des réussites.
3 Comprendre le relief. Sans unité d'attaque à distance, c'est mal barré.
4 Les dents de la rivière. Ils ne doivent tout de même pas être à l'aise sur terre.
5 Gorilles dans la brume. Et coyotes aussi, visiblement.
6 Aptitude intéressante. L'anguille garde ses propriétés électriques dans Impossible Creatures.

dance à créer une nouvelle race. S'il faut voler, on choisit une chouette ou un moustique, c'est la base. Après, ça peut partir dans tous les sens. Ayez toujours un maximum d'options : il faut que ça vole, que ça tire de loin, que ça soit bon au corps à corps, immunisé contre les poisons, que ça nage…

Tout n'est pas possible, évidemment. Il faut donc faire des choix et on passe des heures devant les deux ou trois mêmes écrans. C'est consternant ! Consternant, mais génial ! D'autant que derrière, il y a une très bonne histoire, à la narration un peu pesante cependant (on développe un camp pendant que les deux héros causent). Le mode Multi apporte tout une montagne de bonnes idées, bien intégrées à ce titre. Et il n'est pas fantaisiste d'imaginer qu'Impossible Creatures devienne le titre le plus original de l'année. Que faut-il donc en penser ? Du bien, que du bien…

Léo de Urlevan



IMPOSSIBLE CREATURES ±45€

DÉVELOPPEUR :	Microsoft
ÉDITEUR :	Relic
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	12 février
SITE :	www.microsoft.com

COMPARATIF :
1 – Impossible Creatures ;
2 – Black & White ; 3 – Les Sims

☺
- Des millions de créatures différentes
- Une bonne histoire
- De très jolis effets graphiques

☹
- Combats insipides
- Quatre missions de trop au début
- Pas vraiment un jeu

CLASSEMENT

GRAPHISME	89 %
SON	87 %
PRISE EN MAIN	70 %
ATMOSPHÈRE	91 %
DESIGN	98 %
MULTIJOUEURS	90 %

92

STRIKE FIGHTERS : PROJECT 1

LE JEU
Vous pilotez des avions de chasse redoutables, et participez à des raids aériens, ainsi qu'à diverses missions.

1 Hard. En mode de contrôle le plus avancé, il faut lutter pour arriver à quelque chose. En cas de pépins, pressez A et hop, l'avion se stabilise !

2 Contraste. Les avions sont tous richement détaillés. Mais pas le reste : flou, répétitif, désert et plat. Tout plat…

Du plomb dans l'aile

LE JEU DE STRATEGY FIRST PREND SON ENVOL POUR UN *DOG FIGHT* AVEC LE COMBAT FLIGHT SIM DE MICROSOFT. SUICIDAIRE !

Ce jeu de Strategy First commence par une installation originale influant sur le jeu. Une dite "facile", qui vous assure des munitions et du carburant en quantité illimitée et un modèle physique simplifié. Une "normal", disons… normale. Et une "hard", où vous ne serez pas à l'abri d'une défaillance de vos appareils de contrôle. Ça part plutôt bien. Malheureusement, le tout se gâte rapidement, même si piloter les quatorze jets qui ont marqué l'histoire des années 60 s'avère plutôt séduisant.

Le scénario liant les missions concerne une guerre fictive dans le désert. Ah, pétrole, quand tu nous tiens ! Un générateur aléatoire d'objectifs assure au joueur une bonne durée de vie. Enfin, si jamais il accroche. Un mode Solo et un autre Escarmouche complètent le tout. Du classique donc ! Quant au jeu lui-même, tout n'est qu'une question de réflexes : on a droit à du *dog fight* en permanence.

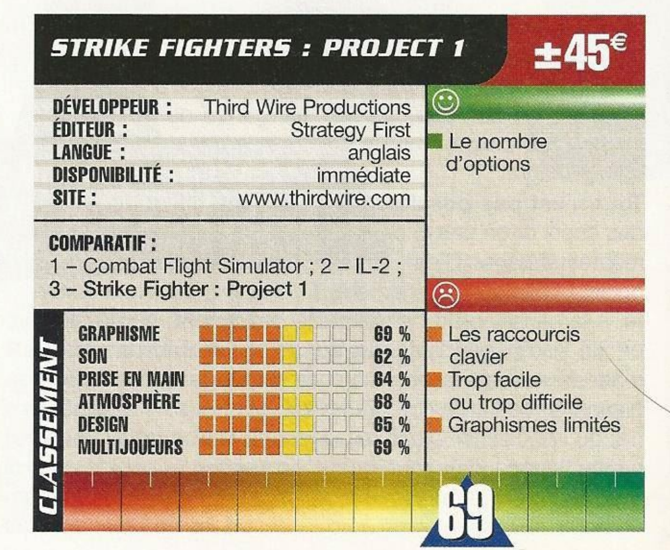
Le gros problème de ce jeu réside en fait dans son… vide relatif : il recèle de bonnes idées, mais au final, elles ne débouchent sur rien. Le mode Facile est trop facile, le mode Hard trop dur… Les tonnes d'options aboutissent à plus de 90 raccourcis claviers à bouffer ! Indigestion assurée, et ce n'est pas avec la maniabilité des appareils que vous allez vous sentir mieux.

Les avions sont par ailleurs assez bien modélisés. Mais à côté d'eux, les décors paraissent moches (peut-être le sont-ils, tout simplement ?), les textures redondantes et mal choisies, les paysages sans aucun relief … Quant aux bruitages et aux commentaires, ils se révèlent très vite répétitifs. Et il est assez dur d'ailleurs de trouver le temps de chatter, tant le maniement est obnubilant. D'où le passage au pilote automatique lorsqu'on ne sait plus où on en est.

Les missions de nuit sont à éviter : on ne voit rien. Réaliste ? Pas vraiment. Et ne comptez pas sur vos bombardements pour apporter un peu de lumière dans les ténèbres ! En effet, il n'y a pas de d'explosions au sol. Disons plutôt que c'est encore une fois la pauvreté graphique qui condamne le titre. L'eau est par exemple affreusement représentée.

A ce jeu, on préférera bien évidemment son concurrent "*made in*" Microsoft qui, lui, ne déçoit pas et est bien plus abouti. Dommage ! Un développement un peu plus poussé aurait sans doute pu tirer partie des bonnes idées de départ !

Jérôme



STRIKE FIGHTERS : PROJECT 1 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Third Wire Productions
ÉDITEUR :	Strategy First
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.thirdwire.com

COMPARATIF :
1 – Combat Flight Simulator ; 2 – IL-2 ; 3 – Strike Fighter : Project 1

☺
- Le nombre d'options

☹
- Les raccourcis clavier
- Trop facile ou trop difficile
- Graphismes limités

CLASSEMENT

GRAPHISME	69 %
SON	62 %
PRISE EN MAIN	64 %
ATMOSPHÈRE	68 %
DESIGN	65 %
MULTIJOUEURS	69 %

69

JEU DE ROLE

ANOTHER WAR



1

2

La fine équipe. La répartition de l'XP se fait de façon complètement équitable : les persos les moins forts montent donc plus vite.

Pomme de guerre

EH, LES FANS DE JEU DE RÔLE ! ÇA VOUS DIRAIT DE TAPER SUR AUTRE CHOSE QUE DES GOBELINS ? DE VOUS PLONGER EN PLEINE SECONDE GUERRE MONDIALE POUR UNE FOIS ?

Annecy, 1940. Le héros de ce jeu vient d'être contacté par un vieil ami, Pierre. Sans trop comprendre les raisons de son appel, il le rejoint. Ce dernier est un très grand collectionneur. Les affaires marchaient moyennement jusqu'à ce qu'il commence à acheter ou à vendre des trucs à un Allemand. Et tout allait bien jusqu'à ce qu'on lui propose trois pièces de monnaie, très rares. Mais sachant à qui elles appartenaient, en l'occurrence à un juif polonais, Pierre envoie balader l'Allemand. Celui-ci lui propose cependant une dernière affaire : un livre. Le bouquin est très étrange. Il est en fait codé, mais le Français parvient tout de même à le déchiffrer. Fin du flash-back.

Se faisant du mouron pour son ami, le perso que vous incarnerez est donc venu à la rencontre de son vieil ami. Et surtout percer le mystère de cet étrange bouquin. Sa compréhension a rendu Pierre anxieux, distant, fuyant, malade même. C'est précisément ce qu'est en train de se dire le héros lorsqu'ils sont arrêtés par la police allemande. Quel est donc le secret enfoui dans la mémoire de Pierre ? Arrivera-t-il à le garder, même sous la torture ? Le héros, quant à lui, est enfermé dans un cachot. C'est à ce moment-là que vous prenez les choses en main. Avant, vous aurez choisi entre trois classes de personnages : brutal, voleur ou intellectuel. Et vous aurez pris soin de répartir vos points d'expérience dans les différentes statistiques possibles.

Dès le départ, vos choix s'avèrent très importants. Lorsque vous passerez de niveau en niveau, vous aurez la possibilité d'apprendre de nouvelles compétences. Il y en a huit en tout, et elles seront différentes en fonction de la spécialisation initiale. Seul petit souci : il peut y avoir des petits blocage à un moment ou à un autre. Les ennemis sont de plus en plus forts au fil du jeu, et si vous n'avez

1 C'est Counter ?
Le sang peut être désactivé.

2 Temps réel.
Et non par tour de jeu. Mais il est même possible de mettre en pause pour manger.

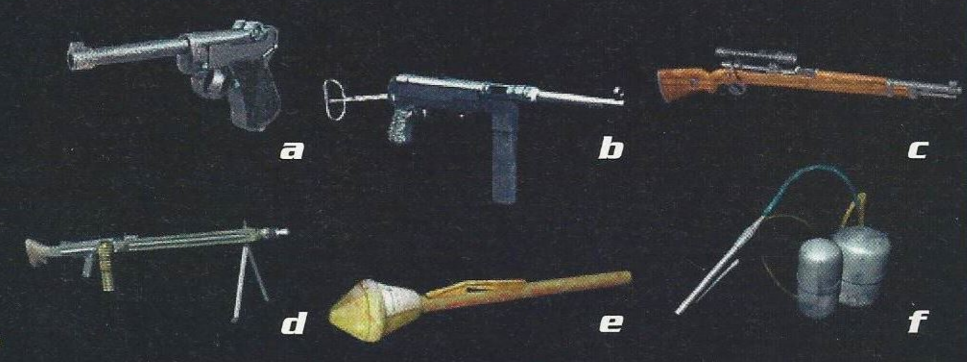
3 Interaction.
Le choix de la spécialisation détermine de grandes différences dans la façon de jouer. La plupart des énigmes ou des quêtes se résoudront de plusieurs façons.

4 Stalingrad ?
Ben oui, on trouve des ruches (ma contribution au jeu de mot le plus pourri du mois).

5 Fiche de perso.
Comme on peut le voir, les aptitudes sont nombreuses.

Les familles d'armes

Attention, il n'y a pas que six armes dans le jeu. On trouve plusieurs types de pistolets ou de carabines... Et c'est sans compter les grenades, les couteaux et autres mines.



a – Les pistolets
Ils ont le mérite d'être précis, mais ne font pas énormément de dégâts. Ils restent cependant une valeur sûre !

b – Les mitraillettes
Les manier est une compétence à monter absolument. Une rafale, c'est un cadavre. De plus, leurs munitions se trouvent vraiment à tous les coins de rue.

c – Les fusils
Lorsqu'ils sont équipés de lunettes, ils sont les meilleurs alliés du monde. On se débarrasse des soldats les plus résistants sans prendre le moindre risque.

d – Les mitrailleuses
Il n'y en a pas beaucoup et quand on en trouve, ce n'est jamais par hasard : il va y avoir du sport.

e – Les lance-missiles
Même remarque que pour les mitrailleuses. Si vous trouvez ce genre d'armes, ce n'est pas pour tuer un fantassin, mais bel et bien pour détruire un véhicule.

f – Le lance-flammes
Très rare. Dangereux en combat rapproché. Intéressant pour se débarrasser de plusieurs Allemands en même temps.

JEU DE ROLE

ANOTHER WAR

1 Y'a du monde dans la place ! Ils sont venus, ils sont tous là...

2 De l'or ! Oui, mais mieux vaut ne pas en demander la provenance.

3 Jeu de cartes. La map du donjon est complétée par celles de la ville et de l'Europe.

4 Quel foutoir ! Il est cependant facile d'échanger des objets entre persos.

5 Un nécro ? On n'est pas si loin du médiéval fantastique. Ce perso a été tué, "résurrectionné" et le voilà qui combat à mes côtés.

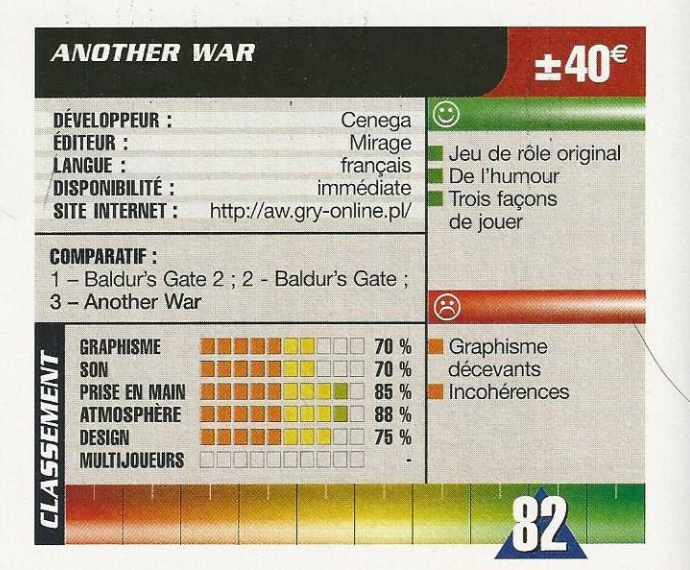
pas investi assez dans la résistance, vous aurez du mal à encaisser les coups. Cette remarque est valable pour le début. Après ajustement des stats, tout devient plus facile.

Les niveaux sont assez linéaires, mais avec les trois spécialisations, on vit trois aventures bien distinctes. Le début est assez révélateur. Si vous êtes une brute, vous défoncez la porte de votre cellule. Si vous êtes un intellectuel, vous marmonnez quelque chose en allemand au soldat de garde et il vous ouvre la porte. Si vous êtes le voleur, vous crochetez la serrure. Mais bon, il y a des points de passage obligatoires. Je ne dévoilerai pas l'objectif final du jeu. Sachez que c'est très orienté *Indiana Jones*. Mais on trouve également d'autres références, plus orientées films de guerre comme *Les Douze salopards* ou *Il Faut sauver le soldat Ryan*. Et même les Monty Python !

Par ailleurs, l'humour est également de la partie, que ce soit dans les dialogues ou dans les règles du jeu. Par exemple, le brutal possède une compétence spéciale : "la vanne qui tue" ! Malheureusement, ce titre n'est pas exempt de défauts. Les graphismes font vraiment vieillots. Et la limite de la résolution en 800/600 n'arrange pas les choses. Quant au scénario, il est parfois vraiment absurde. A un moment, le personnage doit prendre un couteau dans une caisse de pommes de terre. Il a le choix entre le prendre ou le prendre précautionneusement. S'il ne le fait pas ainsi (il peut échouer si par malheur il n'est pas agile), il retombe. Il faut donc réessayer. Autant on peut concevoir de diriger un personnage possédant quelques carences, autant parfois on a l'impression d'avoir affaire à un autiste.

En clair, ce jeu est loin d'être une révolution, mais il vous plongera dans un univers différent des autres jeux de rôle, ce qui le rend assez unique. Faut-il le conseiller à tout prix ? Un Baldur's Gate, avec des mécanismes de jeu assez similaires, reste cependant un meilleur choix.

Léo de Urlevan



ANOTHER WAR — ±40€

DÉVELOPPEUR :	Cenega
ÉDITEUR :	Mirage
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE INTERNET :	http://aw.gry-online.pl/

COMPARATIF :
1 – Baldur's Gate 2 ; 2 - Baldur's Gate ; 3 – Another War

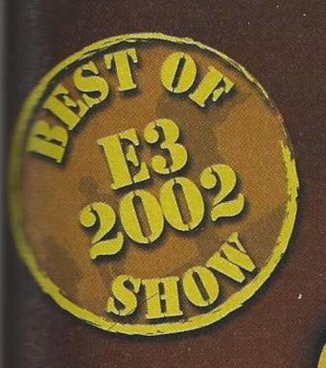
☺
- Jeu de rôle original
- De l'humour
- Trois façons de jouer

☹
- Graphisme décevants
- Incohérences

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	70 %
PRISE EN MAIN	85 %
ATMOSPHÈRE	88 %
DESIGN	75 %
MULTIJOUEURS	-

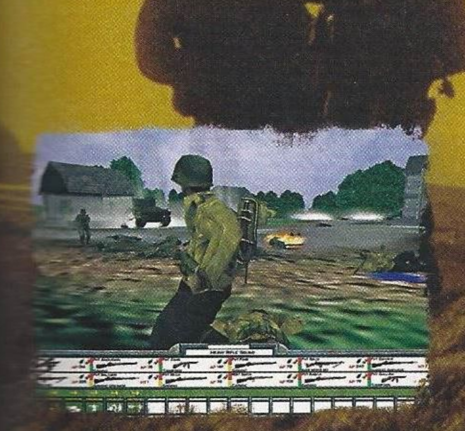
82

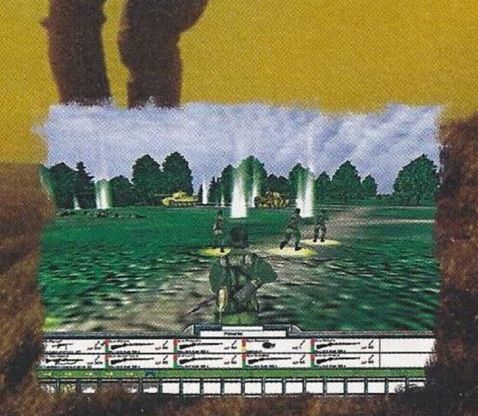


G.I. COMBAT

EPISODE 1: BATTLE OF NORMANDY

L'ART DE LA GUERRE PREND UNE NOUVELLE DIMENSION.







PAR LES RÉALISATEURS DE CLOSE COMBAT™



FREEDOM GAMES







KNIGHTS OF THE CROSS



1 Variété. Les missions varient entre carnages et protections. Classique mais pourtant crédible historiquement parlant.
2 Forteresse. Face à une telle citadelle, mieux vaut prendre soin de votre catapulte !

LE JEU
Vous revivez, côté polonais ou germanique, les batailles du XVe siècle à coups d'hallebardes et de catapultes.

Prix Nobel soldé

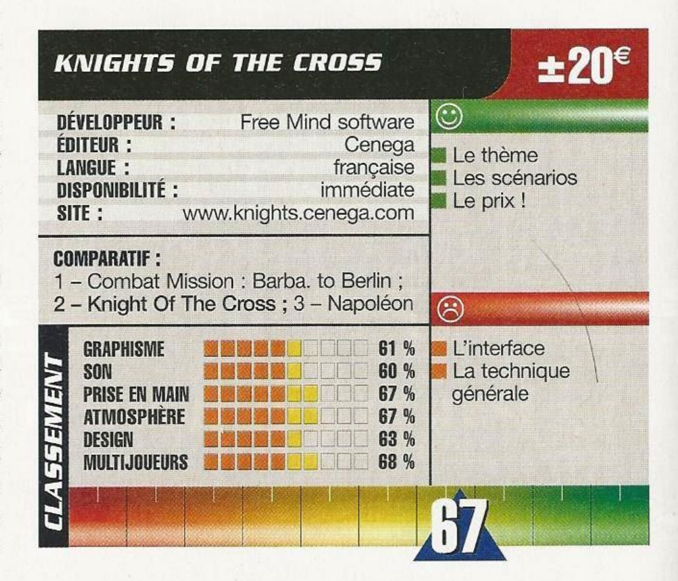
SANS PAYER DE MINE, CE JEU OFFRE CE QU'IL FAUT POUR ALIMENTER LES FANS DU TOUR PAR TOUR !

Knights of the Cross bénéficie d'entrée de jeu d'un avantage sur ces concurrents. Il se situe à une période quelque peu délaissée, le XVe siècle, et vous permet de revivre un conflit (entre Polonais et Allemands) qui a inspiré peu de cinéastes et de développeurs. Thème méconnu pour un genre isolé, la stratégie au tour par tour. En général, cela aboutit généralement sur un jeu "profond". Et c'est le cas avec ce titre qui ne compte pas moins de 102 batailles au menu des modes Campagne et Escarmouche.

Les passionnés d'Histoire doivent savoir que certains de ces scénarios sont inspirés de faits réels. On retrouve ainsi des mercenaires bohémiens et des Lithuaniens. Après renseignements, le déroulement suit même une nouvelle du prix Nobel de littérature en 1905, le Polonais Henryk Sienkiewicz. Les amateurs apprécieront, les autres ne s'y attarderont même pas. Mais Knights of the Cross compte un autre point fort : son prix, d'environ 20 euros. Pas très cher pour un nouveau jeu, n'est-ce pas ? Sauf que voilà, le jeu est sorti fin 2001 dans les pays de l'Est. Fin des avantages, début des inconvénients !

Du fait de sa "vieillesse", ce soft souffre d'une qualité technique limitée, voire dépassée : interface réduite à l'essentiel (impossible de zoomer ou de tourner les cartes), graphismes franchement pas exceptionnels mais assez fins... Bon, l'essentiel réside ailleurs. Mais, petit problème inhérent au thème choisi, ne comptez pas tomber sur des dizaines d'unités au choix ou à l'écran. Au total, 22 sont disponibles, avec 4 armes et autant d'armures chacune. De même, les 46 maps sont toujours un peu les mêmes, bien que les conditions climatiques varient. En revanche, stratégiquement parlant, le jeu offre ce qu'il faut, surtout pour son prix.

La graduation de la difficulté des scénarios, réalisables en temps limité, est bonne. Rapidement, on commence à organiser ses batailles, surtout quand on sait que les ressources ne sont pas inépuisables (nombre d'hommes et quantité d'or, le métal précieux étant la seule matière première à gérer). Si on aime le genre, il n'y a pas à hésiter, surtout à ce prix. Et si on veut s'y initier ou s'y essayer, non plus ! Malheureusement pour lui, Knights Of The Cross sera sans doute évité par la majorité des joueurs n'appartenant pas à ces deux catégories. Dommage. **Jérôme**



KNIGHTS OF THE CROSS ±20€

DÉVELOPPEUR :	Free Mind software
ÉDITEUR :	Cenega
LANGUE :	française
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.knights.cenega.com

COMPARATIF :
1 – Combat Mission : Barba. to Berlin ; 2 – Knight Of The Cross ; 3 – Napoléon

☺
- Le thème
- Les scénarios
- Le prix !

☹
- L'interface
- La technique générale

CLASSEMENT

GRAPHISME	61 %
SON	60 %
PRISE EN MAIN	67 %
ATMOSPHÈRE	67 %
DESIGN	63 %
MULTIJOUEURS	68 %

67

bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...

HORSE RACING MANAGER

Pariez sur le bon cheval !

Propriétaire, Parieur ou Jockey, sachez faire les choix qui vous mèneront à la victoire.















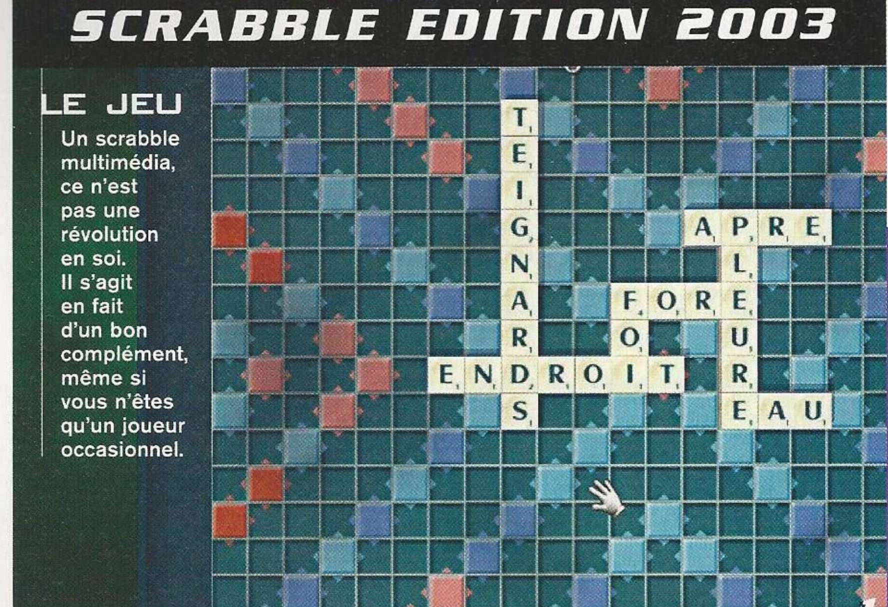






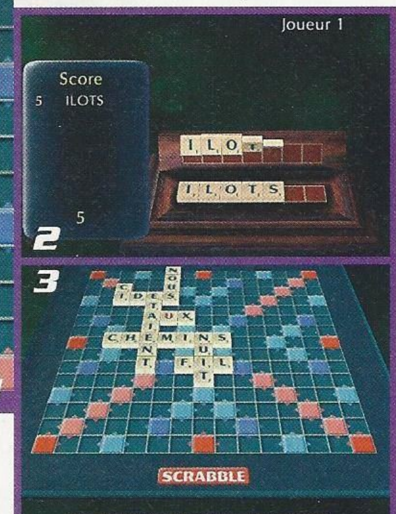
REFLEXION

SCRABBLE EDITION 2003



LE JEU
Un scrabble multimédia, ce n'est pas une révolution en soi. Il s'agit en fait d'un bon complément, même si vous n'êtes qu'un joueur occasionnel.

1 Scandale ! Il refusera mes "Teignards". Normal, il est unique.
2 Anagrammes. Ilots, silot, lotis... Ça semble bien parti...
3 Fantaisie graphique. On peut passer de la 2D à la 3D. Pas vraiment jouable !



Et dix de der compte triple

LES JEUX DE PLATEAU VERSION MULTIMÉDIA POSSÈDENT BIEN DES AVANTAGES. CE SCRABBLE NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE...

Quel intérêt y a-t-il donc à jouer au Scrabble sur un ordinateur ? Certains diront que l'on y perd la convivialité du jeu d'origine, que tout ici est déshumanisé et qu'accessoirement, ce produit est plus cher que la version plateau. C'est vrai. Dernier petit défaut : sachez qu'un dictionnaire assez complet est fourni, avec des définitions et tout et tout. Mais les mauvaises langues se délieront encore pour défendre la cause de ces dicos pesant plusieurs kilos et que plus personne ne consulte de nos jours. Là encore, on ne va pas leur jeter la pierre. Il y a tant de jeux à faire avec un dictionnaire...

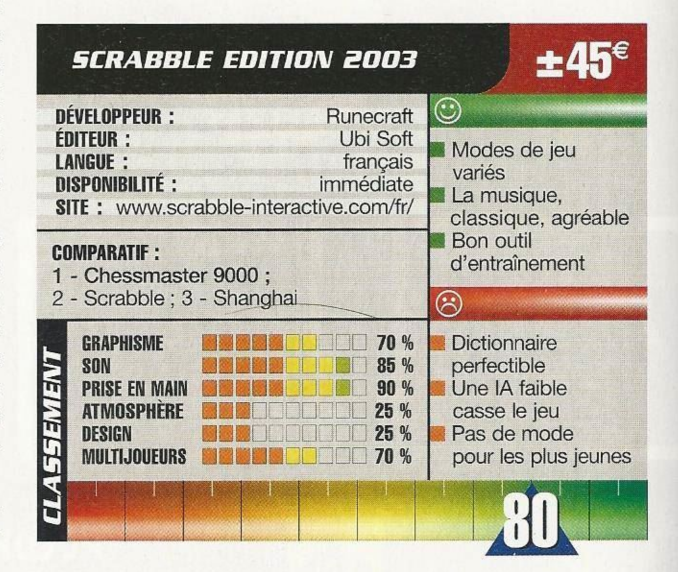
Le réel intérêt de ce titre est de pouvoir jouer seul. Rassurez-vous ! On peut tout de même se mesurer aux autres (4 au maximum sur Internet). Et d'autres modes sont aussi disponibles, ainsi que des petits challenges bien sympathiques, comme les anagrammes ou les défis (faire 35 points en 5 coups, sur un plateau partiellement rempli). Ces derniers s'avèrent intéressants et constituent de formidables entraînements. Les tirages de lettres ne sont pas traditionnels. On se récupère des W, X, Y et Z à chaque tirage.

On appréciera également le mode Duplicate : les joueurs héritent du même tirage. Celui qui accumule le plus de points à chaque tour obtient le droit de placer son mot. Cela crée des parties bien plus ouvertes, car on tente à chaque fois de former des mots de sept lettres, voire plus. Sachez qu'il est également possible de jouer avec des plateaux plus grands que la normale et un nombre de lettres plus important à chaque tirage. Ça, c'est moins officiel... Mais il s'agit clairement d'une révolution !

Un problème subsiste, concernant l'essence du jeu. Sur la boîte, on nous annonce l'utilisation des mots officiels du Scrabble, répertoriés dans un dictionnaire existant dans une version papier. Or, l'outil de travail de notre secrétaire de rédaction, le gros Robert (le dictionnaire, hein, pas notre SR), s'avère bien plus complet. Et il n'y a rien de plus frustrant que de se voir refuser un mot bien français mais n'appartenant pas à la langue "scrabble". Surtout sur un mot compte triple.

Il faut bien reconnaître que ce terme nous était parfaitement inconnu jusqu'alors, mais il nous permettait de placer deux lettres de dix points. Bon, si vous en avez marre de ne pas pouvoir placer vos W ou vos Y, vous pourrez toujours pratiquer la version anglaise ou hollandaise.

Léo de Urlevan



SCRABBLE EDITION 2003 — ±45€

DÉVELOPPEUR : Runecraft
ÉDITEUR : Ubi Soft
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : www.scrabble-interactive.com/fr/

COMPARATIF :
1 - Chessmaster 9000 ;
2 - Scrabble ; 3 - Shanghai

CLASSEMENT

GRAPHISME	70 %
SON	85 %
PRISE EN MAIN	90 %
ATMOSPHÈRE	25 %
DESIGN	25 %
MULTIJOUEURS	70 %

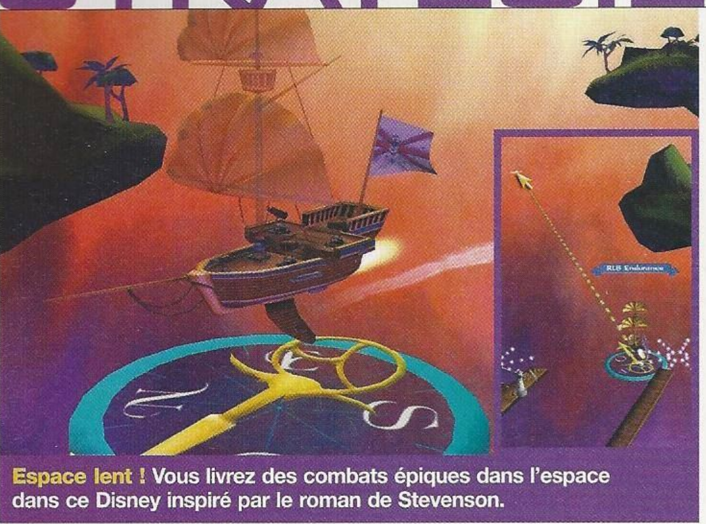
☺
- Modes de jeu variés
- La musique, classique, agréable
- Bon outil d'entraînement

☹
- Dictionnaire perfectible
- Une IA faible casse le jeu
- Pas de mode pour les plus jeunes

80


mcm
CODE LISA
À partir du 3 février
du lundi
au vendredi
à 17h30
LA SÉRIE
CULTE
lagardere active
0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org





Espace lent ! Vous livrez des combats épiques dans l'espace dans ce Disney inspiré par le roman de Stevenson.

LA PLANÈTE AU TRÉSOR : LA BATAILLE DE PROCYON — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Barking Dog Studios
ÉDITEUR :	Disney
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	http://di.disney.fr

COMPARATIF :
1 - Haegemonia ; 2 - Homeworld ; 3 - La Planète au Trésor

CLASSEMENT

GRAPHISME	84 %
SON	80 %
PRISE EN MAIN	93 %
ATMOSPHÈRE	60 %
DESIGN	80 %
MULTIJOUEURS	60 %

☺
- Bonne initiative
- Jolis graphismes
- Belles voix

☹
- Trop simpliste
- Vraiment répétitif
- Musique pénible

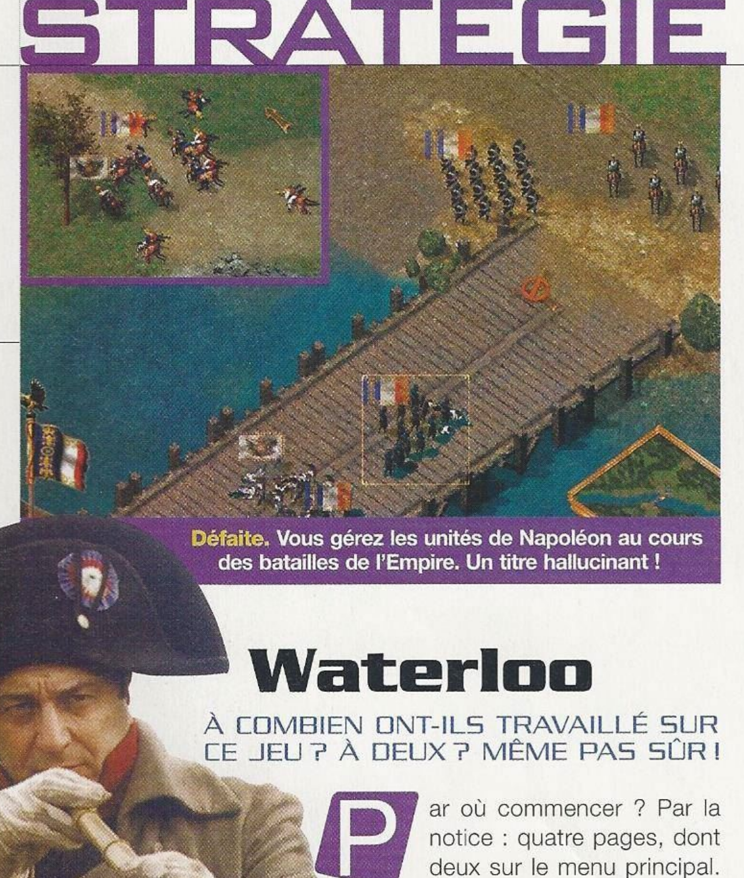
70

Creuse encore !

AVEC UNE LICENCE DISNEY, ON S'ADRESSE À UN JEUNE PUBLIC. MAIS PAS AVEC UN STR !

Le studio Barking Dog vient de sortir un jeu ! Ça ne vous dit peut-être rien, mais ils nous ont déjà pondu l'excellent Homeworld. Leur nouveau titre s'adresse aux spectateurs du dernier Disney, *La Planète au trésor*. Le scénario ne suit pas le course du film, mais il reprend tous les personnages, ainsi que les lieux. De prime abord, on est conquis. Jamais un jeu pour les mômes n'a été autant travaillé, graphiquement parlant. Mais l'ennui nous gagne assez vite. Les missions sont inintéressantes : on va d'un point à un autre pour dégommer l'ennemi. Et ce, plusieurs fois. L'approche choisie est celle de la stratégie. Ça peut paraître séduisant… Mais par moments uniquement. De bonnes surprises pimentent toutefois l'ensemble. On doit par exemple acheter de nouveaux canons grâce à des points de mérite acquis au combat. Bref, l'intention est bonne, mais les possibilités sont trop limitées pour intéresser qui que ce soit.

Léo de Urlevan



Défaite. Vous gérez les unités de Napoléon au cours des batailles de l'Empire. Un titre hallucinant !



NAPOLÉON — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Collision Studios
ÉDITEUR :	BigBen
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.napoleon-game.de

COMPARATIF :
1 - American Conquest ; 2 - Cossacks ; 3 - Napoleon

CLASSEMENT

GRAPHISME	38 %
SON	68 %
PRISE EN MAIN	80 %
ATMOSPHÈRE	15 %
DESIGN	20 %
MULTIJOUEURS	-

☺
- Le côté "rétro gaming"
- La simplicité de l'interface
- Christian Clavier en 1024x768

☹
- Il faut payer pour en rigoler

12

Waterloo

À COMBIEN ONT-ILS TRAVAILLÉ SUR CE JEU ? À DEUX ? MÊME PAS SÛR !

Par où commencer ? Par la notice : quatre pages, dont deux sur le menu principal. Aucune indication sur l'interface. Etrange… Le jeu démarre et laisse le choix entre divers modes : Batailles, Guerres européennes et Escarmouche. Optons pour une bataille ! Un peu rebuté à l'idée de tester le "jeu" sans avoir vu le téléfilm, cette lacune est vite comblée par une belle introduction avec Christian Clavier "himself", dont l'interprétation tient plus de Tassin dans *La 7e compagnie* que de Napoléon. La partie commence. Panique à bord ! Comment faire apparaître l'interface ? Deux heures après, la conclusion tombe : les trois boutons en bas, c'est ça l'interface ! Quant à la musique, elle est insipide et il n'y a pas de mode Multi. Quelque chose à ajouter ? Non, tout est dit… Et c'est déjà beaucoup !

Jérôme

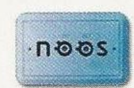
CONQUIS !

Grandiose... NOVA MAGAZINE **Un raz de marée sur le genre.** JEUXVIDEO.COM
La nouvelle référence. JEUXVIDEOMAGAZINE **Cossacks puissance 10.** PLAYGUIDE
Big Hit ! GAMEKULT **Impressionnant.** PC FUN **Le Top.** LE PARISIEN **Epoustouflant.** ACTION MICRO
Génial. PC4WAR **L'un des plus grands jeux de stratégie.** CLUBIC
Original, énorme et réaliste. PC MAX **Un must !** NET GAMERS **Brillant !** GEN 4
Des affrontements impressionnants. LOADING **Le rêve.** WINDOWS NEWS
Une réalisation exceptionnelle. GAMERS **Un hit difficile à éviter.** ULTIMATE PC
Une ambiance incomparable. JEUX VIDEO PC **Excellent.** MICROMANIA.FR
Le nouveau Hit. PC N°1 **Exceptionnel.** LE POINT

AMERICAN CONQUEST

LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DE LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL







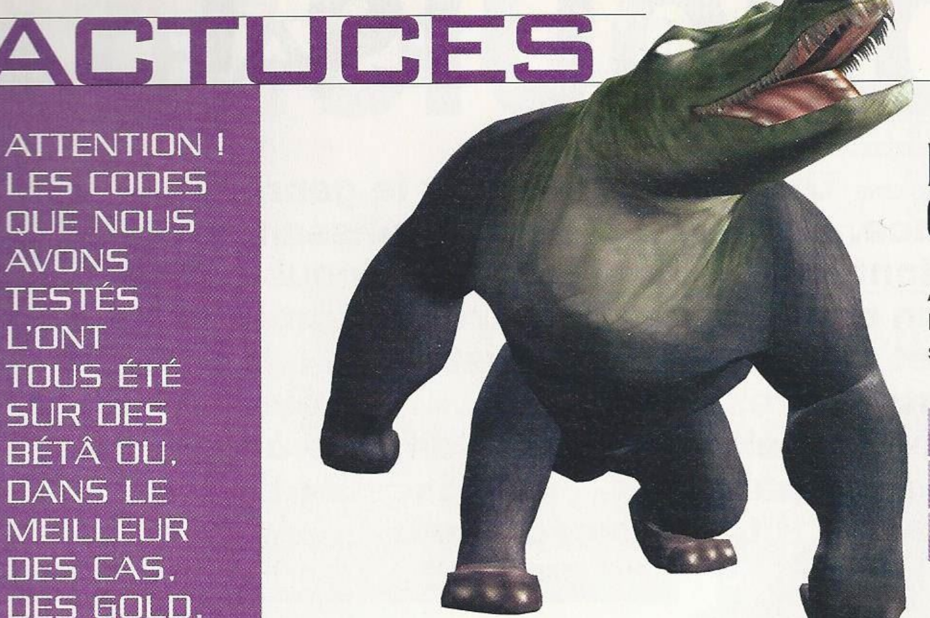




Infos, démo & communauté sur : www.aconquest.com

ACTUCES

ATTENTION ! LES CODES QUE NOUS AVONS TESTÉS L'ONT TOUS ÉTÉ SUR DES BÉTÂ OU, DANS LE MEILLEUR DES CAS, DES GOLD. BREF, PAS TOUT À FAIT LE MACHIN QUE VOUS TROUVEREZ CHEZ VOTRE VENDEUR. SI ÇA NE MARCHE PAS, CE SERA DE NOTRE FAUTE, NOTRE TRÈS GRANDE FAUTE... MAIS AU MOINS, ON AURA TENTÉ LE COUP, HISTOIRE QUE VOUS LES AYEZ AVANT TOUT LE MONDE...



Impossible Creatures

Appuyez sur ² (sous la touche Escape) pendant une partie et saisissez les **codes** suivants :

cheat_coal(9999)	du charbon
cheat_electricity(9999)	de l'électricité
cheat_buildings	constructions

Testé sur la version gold anglaise

James Bond 007 : Nightfire

Quelques petites **manipulations** sont nécessaires avant d'utiliser ces codes. Commencez par **créer un fichier texte,** avec **Notepad** par exemple, puis entrez ces lignes :

```
sv_cheats 1
console 1
```

Sauvegardez-le dans le dossier **C:\Program Files\EAGames\Nightfire\Bond** sous le nom de **autoexec.cfg.** Pendant le jeu, appuyez sur ² et entrez le code...

... Map X (X étant un de ces noms) :

m1_austria01	m3_japan04	m5_power04	m7_island04
m1_austria02	m4_infiltrate01	m6_escape01	m7_island05
m1_austria03	m4_infiltrate02	m6_escape02	m7_island06
m1_austria04	m4_infiltrate03	m6_escape03	m8_missile01
m2_airfield01	m4_infiltrate04	m6_escape04	m8_missile02
m2_airfield02	m4_infiltrate05	m6_escape05	m8_missile03
m2_airfield03	m4_infiltrate06	m6_escape06	m8_missile04
m2_airfield04	m4_infiltrate07	m6_escape07	m9_space01
m3_japan01	m5_power01	m7_island01	
m3_japan02	m5_power02	m7_island02	
m3_japan03	m5_power03	m7_island03	

... give weapon_X (X étant un de ces noms) :

bondmine	kowloon	pdw90	taser
commando	laser	pen	up11
flash_grenade	lighter	pp9	watch
fraggrenade	minigun	raptor	qworm
frinesi	mp9	rocketlauncher	l96a1
grapple	mp9_silenced	ronin	
grenadelauncher	pda	smokegrenade	

Le problème est de **sortir de la console** et d'avoir la main ! Vous pouvez alors faire une **sauvegarde rapide (F5)** et un **chargement rapide (F9).** Et voilà, une actuce **made in *Gen4* !** C'est ça, la puissance intellectuelle.

Testé sur la VF

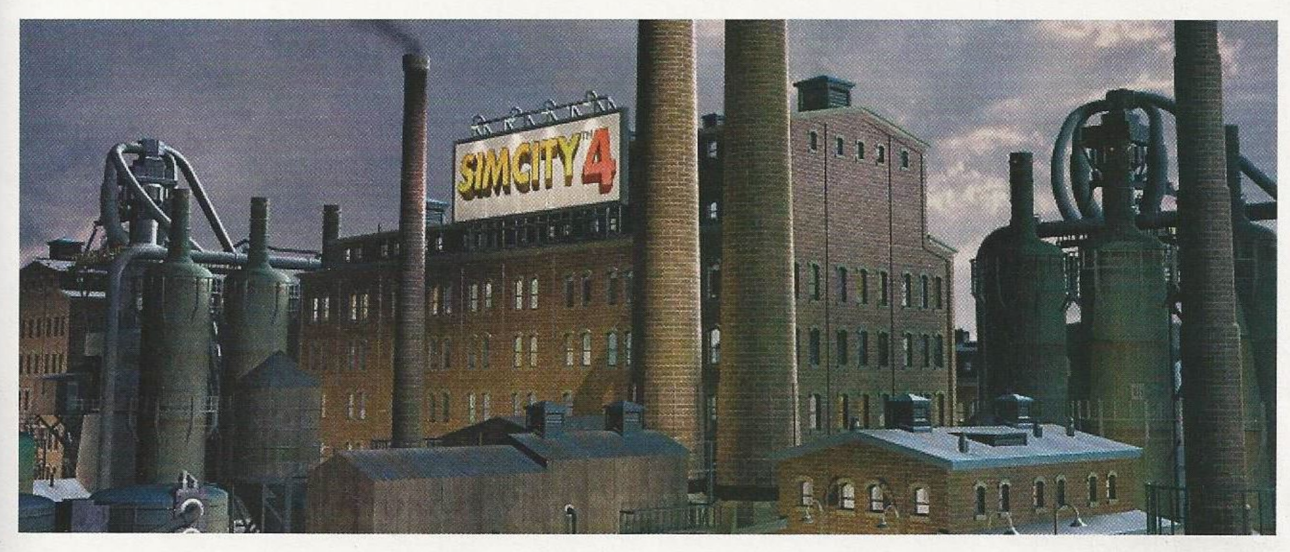


Sim City 4

Un seul petit **cheat code** pour ce jeu. A priori, s'il en existe autant que dans Sim City 3000, on fera bientôt une mise à jour ! Disons que celui-ci est assez intéressant ! Appuyez simultanément sur **CTRL et X** et saisissez ce **code** :

WeaknessPays	Pour avoir de l'argent

Testé sur la béta



Arx Fatalis



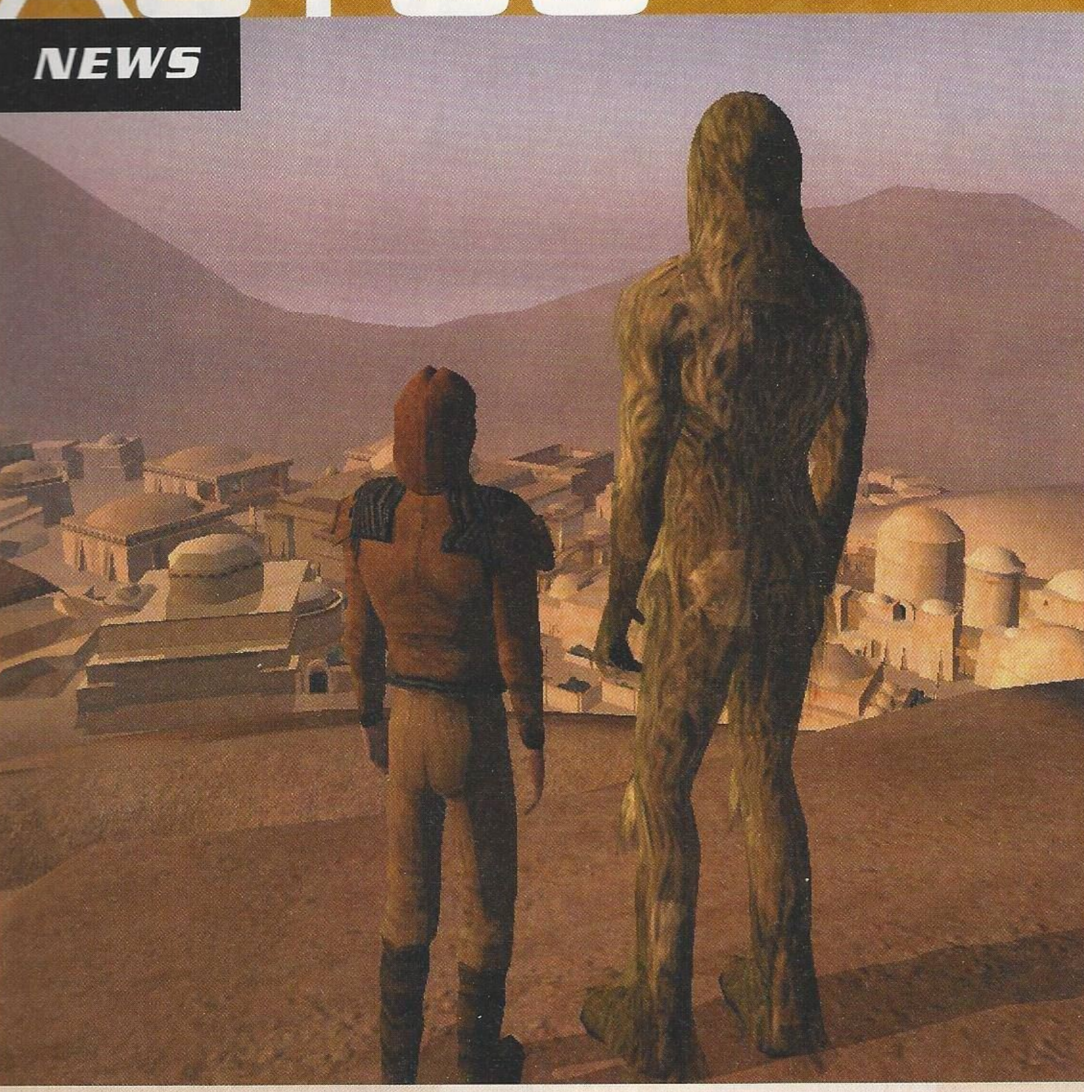
Au début du jeu, **après vous être échappé** et avoir combattu le premier gobelin, vous verrez **une table et une chaise**. Dans un coin, **deux os**. Prenez celui de **gauche** et **utilisez-le dix fois sur la chaise**. Bon, allez maintenant **examiner votre inventaire** pour y trouver le fameux sabre météore et une très bonne armure.

Splinter Cell

Appuyez sur **Tab** pour faire apparaître la console et entrez les **codes** suivants :

headline	Points de vie au maximum
invisible 1	Active l'invisibilité
invisible 0	Désactive l'invisibilité
ammo	Le plein de munitions
fly	Mode vol
ghost	Mode passe-murailles
walk	Revenir en mode normal après un "fly" ou un "ghost"
playersonly	Ennemis statufiés
killpawns	Tous les ennemis disparaissent

Testé sur la béta



Karma hero

Question extension pour Ultima Online, Electronic Arts ne chôme pas. Une autre s'apprête à voir le jour : Age of Shadows (www.uo.com). Fait intéressant : la possibilité de devenir nécromancien ou paladin, promise aux joueurs il y a quatre ans puis abandonnée, est finalement de la partie. Les accros d'UO y verront une étape majeure dans leur carrière de joueur. On peut choisir un alignement (bon ou mauvais), ce qui donne enfin un sens au système de Karma et une autre dimension au PvP. Sans oublier un nouveau donjon, Doom, et l'opportunité de créer sa maison de toutes pièces.

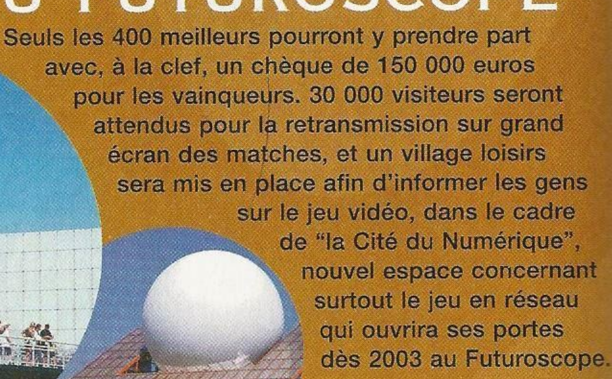


Avril, bénit mois !

Toute l'équipe de Sony Etertainment a annoncé officiellement la sortie de leur produit phare, Star Wars Galaxies. Enfin ! C'est donc le 15 avril, sauf retard dû à une masse de bugs inattendue, qu'il devrait arriver dans les rayons américains. Les chanceux ! La version européenne n'étant disponible qu'à peu près six mois plus tard, il y a fort à parier que l'import marchera très fort. Début janvier, SWG était toujours en "bêta fermée 2" et ne nous permettait pas d'en révéler la moindre facette, du fait du NDA (Accord de Non Dévoilement). Il faudra attendre la troisième phase pour pouvoir parler de fond en comble du jeu *online* qui risque de marquer 2003 comme une année charnière pour ce genre.

Coupe du monde au Futuroscope

Les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante en France. Après un événement ayant eu lieu à la Villette, c'est au tour du Parc du Futuroscope d'héberger sa compétition. La Coupe du monde des jeux vidéo, en association avec Ligarena, se tiendra près de Poitiers après avoir effectué préalablement des éliminatoires dans 32 pays.



Seuls les 400 meilleurs pourront y prendre part avec, à la clef, un chèque de 150 000 euros pour les vainqueurs. 30 000 visiteurs seront attendus pour la retransmission sur grand écran des matches, et un village loisirs sera mis en place afin d'informer les gens sur le jeu vidéo, dans le cadre de "la Cité du Numérique", nouvel espace concernant surtout le jeu en réseau qui ouvrira ses portes dès 2003 au Futuroscope.

Victoire française à Flashpoint

Quand on reçoit ce genre d'annonce, on se rend compte à quel point les Counter-Strike, Warcraft 3, Quake 3 et quelques-uns encore monopolisent l'actualité. Les jeux un peu moins médiatisés tombent vite dans l'oubli, ou presque. Ça ne veut pourtant pas dire qu'ils ne vivent pas, à l'instar de Flahspoint : Resistance, dont le Championnat européen hiver 2002 a eu lieu le mois dernier. Bravo à nos petits Français de l'équipe [*FAR*] (Force d'Action Rapide) qui est sortie victorieuse de cette Euroleague regroupant 42 équipes. De plus, ils ont remporté tous leurs matches organisés à la manière d'un CTF ("*Capture The Flag*"). Un superbe sans faute ! Alors si vous participez, vous aussi, à des compétitions internationales, quel que soit le jeu, n'hésitez pas à nous envoyer vos résultats ! Ça nous intéresse...

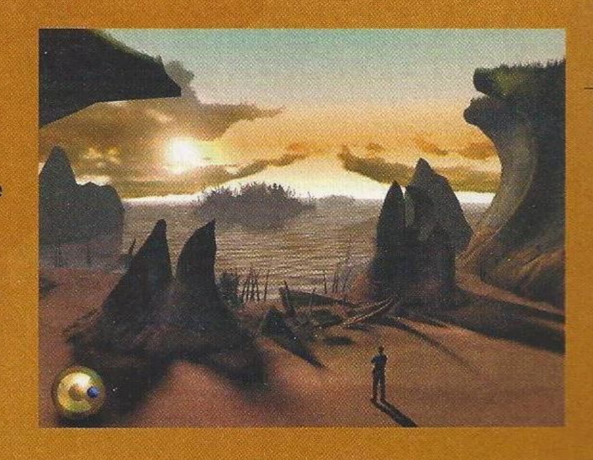


Horizons en bêta

Va-t-il lui aussi nous faire le coup de l'Arlésienne, à l'instar d'un Shadowbane ? En développement depuis déjà pas mal de temps, Artifact Entertainment semble connaître de nombreux problèmes, internes ou financiers. Certains membres de l'équipe s'en vont, d'autres arrivent... mais le projet, lui, continue sa progression. En effet, Horizons s'apprête enfin à entrer en bêta test (www.artifact-entertainment.com/horizons). AE vient aussi d'annoncer qu'il allait travailler en collaboration avec Froghop, afin d'implémenter un système de gestion de guilde "*offline*", permettant à ceux qui ne jouent pas de se tenir au courant et d'interagir avec les vrais *gamers*.

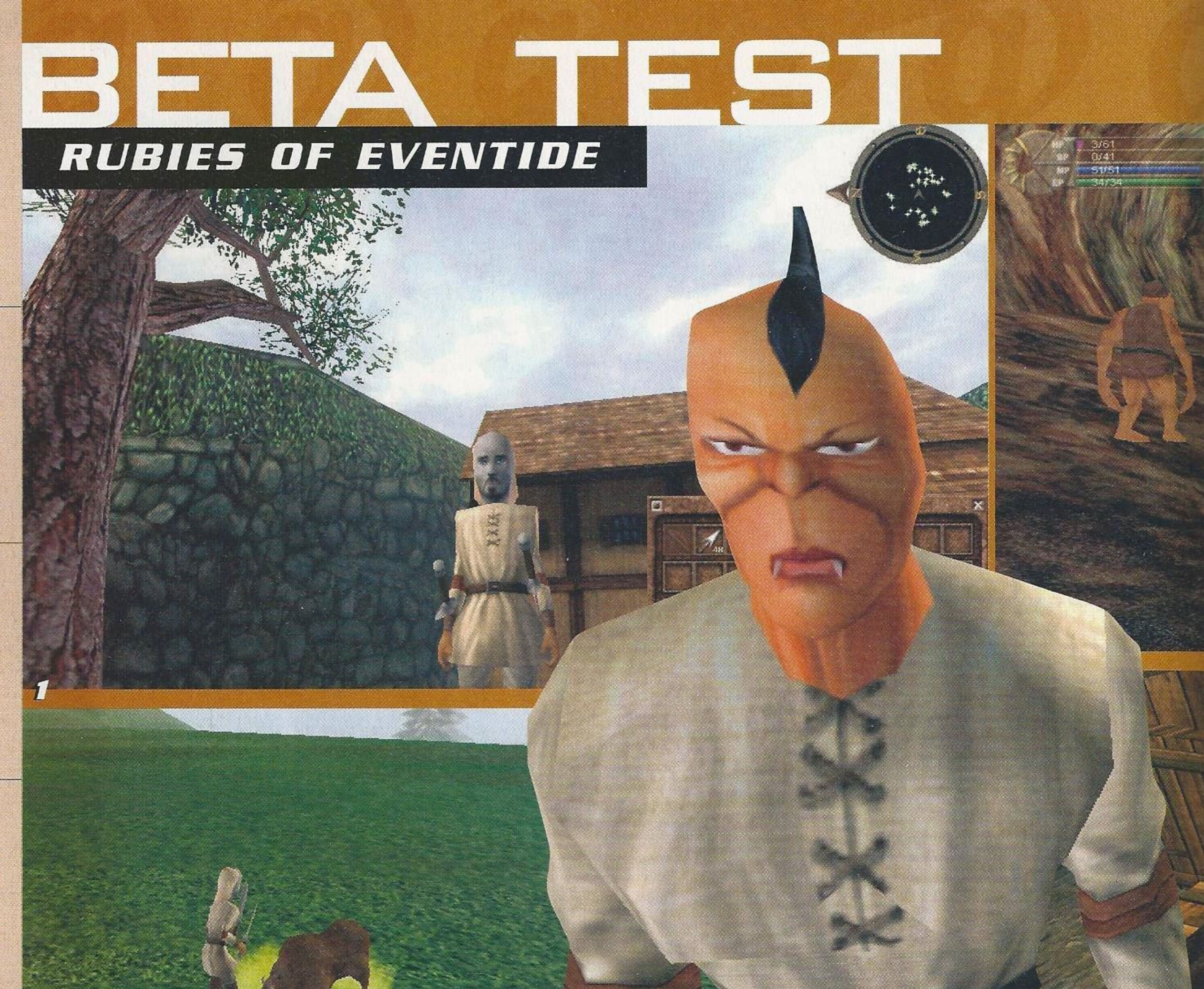
Aventure sans fin

Le 8 janvier 2003 a vu l'annonce de la phase bêta test de Uru : Online Ages Beyond Myst, développé par Cyan Worlds, créateur de Myst et Riven, et distribué par Ubi Soft. Vous l'aurez compris : il s'agit ni plus ni moins de Myst Online, qui proposera à des centaines de milliers de joueurs (dixit le communiqué de presse) de s'immerger dans un univers plein de mystères et d'aventures... et en constante évolution (création de nouvelles quêtes, etc). La grande innovation est que, pour la première fois dans un jeu *online*, l'option de communication vocale en temps réel sera implémentée et permettra une plus grande collaboration entre les avatars. Bref, si vous aimez les puzzle-game, c'est le moment !



BETA TEST

RUBIES OF EVENTIDE



1

2

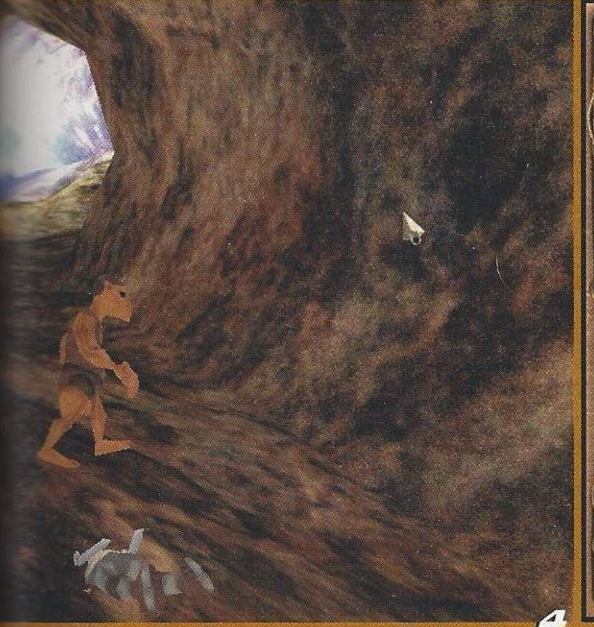
3

Joyau de la

ARRIVÉ TOUT JUSTE EN BÊTA TEST, VOICI UN UN JEU *ONLINE* EN DÉVELOPPEMENT DEPUIS

En essayant pour la première fois Rubies of Eventide, on prend conscience qu'être un studio indépendant a ses bons et ses mauvais côtés. D'une part, vous gardez une totale maîtrise sur le gameplay et l'angle que vous voulez lui donner (en proposant du PvP pur, la mort permanente...). Mais de l'autre, à moins d'être millionnaire, les fonds alloués à votre projet ne sont pas illimités. Du coup, vous disposez de moins d'argent à investir pour l'aspect visuel, un des éléments qui coûte le plus cher. RoE en est le parfait exemple puisque, côté graphisme, on est loin d'un AC2 ou d'un SWG, bien que ça reste plutôt mignon.

Comme il est encore en bêta précoce, on se garderait bien de juger de la qualité finale du produit, surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu *online*. En revanche, Cyber Warriors, l'équipe de développement, a tout misé sur un univers qui laisse la part belle au roleplay. Et si vous jouez en ligne depuis un moment, vous devez savoir à quel point il est difficile d'emprunter ce chemin. Pourtant, voilà une équipe dont l'ambition est de tout faire pour donner les moyens à ses joueurs de s'immerger totalement dans son monde grâce à un système récompensant (ou punissant dans le cas contraire ?) les *roleplayers*.







1 Echelle de grandeur. Vous pouvez incarner plusieurs races de tailles différentes, en allant du Gnome à l'Elfe, en passant par l'Ogre.
2 Chacun son tour. Lors d'un affrontement, le joueur a le temps de réfléchir à la façon dont il envisage la suite du combat.
3 Gueule d'ange. Les visages ne sont pas définitifs, mais voici à peu près à quoi ressemble un Orque.
4 Endroit sombre. Bien que le jeu n'en soit encore qu'au stade d'une bêta peu avancée, il existe déjà des donjons.
5 A dada ? Rien n'est encore annoncé, mais il serait bien agréable de pouvoir monter à cheval !
5 Que de choix ! Chaque classe s'accompagne d'une multitude de compétences spécifiques. Mais au début, vous ne pouvez en choisir que quelques-unes.

cour online

PETIT COUP D'ŒIL SUR RUBIES OF EVENTIDE, UN LONG MOMENT DÉJÀ...

On est assez loin d'Everquest, d'Asheron's Call 2 ou de DAoC, même si l'inspiration saute aux yeux, surtout au niveau de l'interface. Le radar, la carte et la barre de raccourcis se calquent sur ce dernier et l'aspect "fantasy" se rapproche sans conteste du premier cité. Toutefois, il existe une énorme variation avec les titres mentionnés plus haut : le mode Combat. Bien que le jeu soit en temps réel, les phases de combat, elles, s'apparentent plus à de la stratégie tour par tour.

Une fois le monstre sélectionné, ou alors si vous entrez dans sa zone d'agression, l'assaut est déclenché et une boîte de dialogue apparaît. Là sont représentés les points d'action dont l'avatar dispose pour effectuer ses attaques ou ses déplacements, ainsi que le temps nécessaire pour récupérer de cette même action. Il en résulte donc un rythme de combat bien plus lent que dans les autres jeux, mais c'est voulu. Les joueurs peuvent ainsi prendre du temps pour discuter de la stratégie à adopter.

Dans les prochains mois, nous examinerons le jeu d'un peu plus près, histoire de suivre sa progression. Alors restez avec nous !

Loïc Claveau



Les mods à la

COMME POUR TOUT JEU À SUCCÈS, DE NOM
APPARAISSENT ICI ET LÀ SUR LE NET. EN V

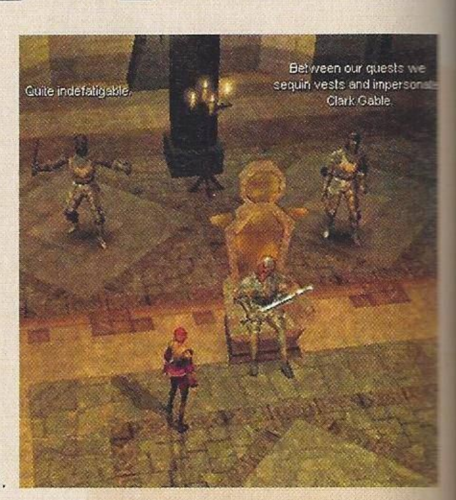


The Citadel

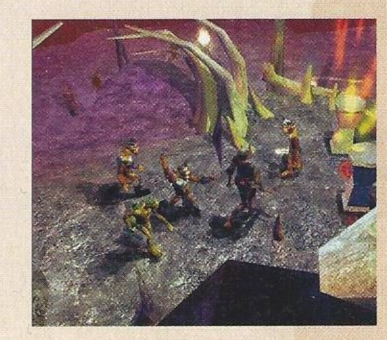
Ça fait un petit moment que vous avez emprunté cette route… Puis soudain, vous découvrez une bâtisse qui vous réservera bien des surprises. The Citadel, plus que pour son histoire, vaut principalement pour ses combats, bien équilibrés et qui vous obligent surtout à utiliser vos neurones. Un peu court mais intense !

Monty Python

Est-il nécessaire de mentionner le sujet de ce mod ? Ce fichier n'est que la première partie d'une trilogie dont l'intérêt réside principalement dans ses touches d'humour. Pour ce ` qui est de l'histoire, elle se passe après le fameux *Sacré Graal* et s'inspire aussi d'œuvres comme *Flying Circus*.



The Peasant



Comme son titre l'indique, vous n'êtes qu'un paysan vivant dans la province de Berthold. Enfin, au début… On ne vous en dit pas plus, mais le scénario est bien élaboré. Près de cinq heures de jeux vous attendent avec ce mod qui prend place dans le monde des Royaumes Oubliés.

ShadowLords

A ne manquer sous aucun prétexte. Ce mod compte cinq épisodes et vous réservera plus d'une dizaine d'heures de jeu ! Et si les bases sont plutôt classiques (un groupe d'aventuriers est envoyé en mission…), le scénario et les dialogues sont de qualité.



Ravenloft : The House of Strahd

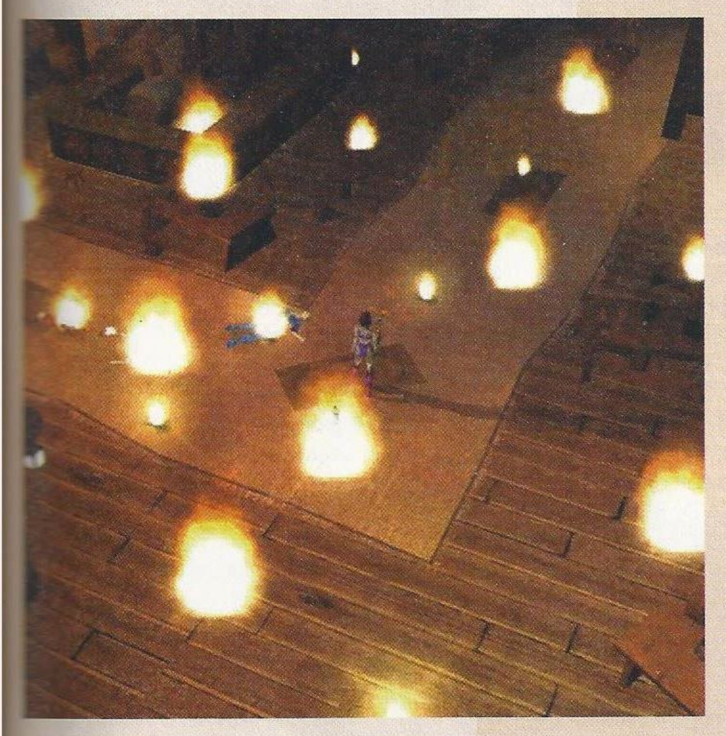
Ce soir, un repas est organisé au château Ravenloft par le comte Vampire. Et devinez quoi ? Vous êtes conviés, vous et les aventuriers qui vous accompagnent. Bien que la réalisation de ce mod laisse à désirer, il est agréable de retrouver l'ambiance et l'univers des jeux SSI.

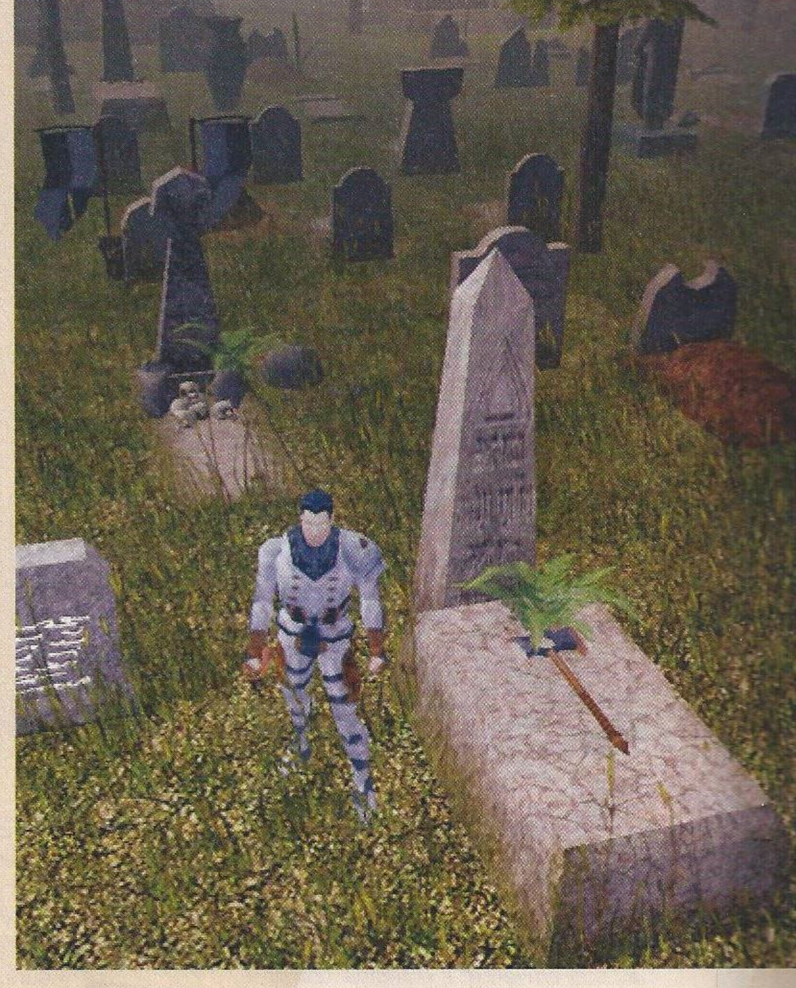
mode

REUX MODULES
I DE TRÈS BONS !

Elegia Eternum

L'histoire commence comme la plus banale des quêtes AD&D... Vous êtes un aventurier qui doit retrouver un bâton magique. Mais voilà, les choses se corsent et vous n'allez pas tarder à connaître l'horreur. Dialogues soignés, ambiance envoûtante... Ce mod bénéficie d'une durée de vie de deux à trois heures, et dispose même d'une scène d'introduction.



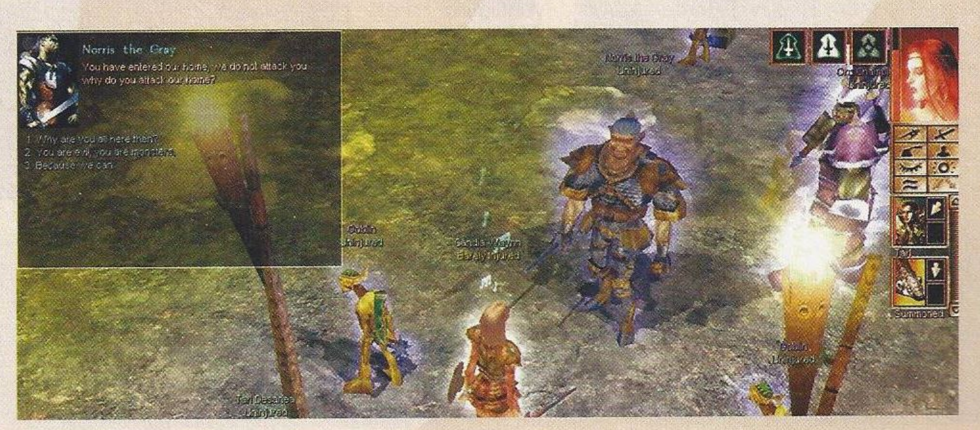


Witch's Wake 1

Premier épisode de la série, ce mod se devait de faire partie de cette sélection, ne serait-ce que par respect pour l'équipe de NeverWinter Nights. En effet, Rob Bartel, lead designer de NWN, en est l'auteur. Très bon scénario mais assez frustrant ! Pour tout dire, c'est une fois que les choses se mettent en place que tout s'arrête... En attendant la suite.

Pool of Radiance

Ah ! La nostalgie s'est une fois de plus emparée de nous. Vous souvenez-vous du jeu de rôle SSI du même nom ? Eh bien, l'auteur de ce module a réussi à recréer cette touche si singulière que l'on croyait inimitable. Comme quoi, on peut se tromper...



HERCULES RADEON 9700 PRO

APARTÉ SUR UNE CARTE ÉPOUSTOUFLANTE QUI MARQUERA UN CHANGEMENT MAJEUR DANS CETTE RUBRIQUE. DU CONCRET, RIEN QUE DU CONCRET !

Pour être pro, c'est pro !

Maison.
Hercules a tout prévu et s'en tire plutôt bien.

La nouvelle donne, c'est de tester tout le matériel dans une optique plus "*gaming*". Pour ce faire, un jeune candide a rejoint le labo : Léo de Urlevan. Sa mission : piquer la carte dès son arrivée et s'enfermer chez lui pour jouer à Command and Conquers Generals. Résultat dans le test du jeu et dans ces pages où, désormais, pour tous les produits phares, un membre de la rédaction donnera son avis en connaissance de cause.

On commence donc par un excellent produit déjà annoncé dans les numéros précédents, la carte Radeon 9700 d'Hercules. Le contenu d'abord. Après avoir fièrement donné près de 430 euros à un vendeur tout sourire, vous ouvrez la boîte de Pan-dore. Et là, enchantement, tout y est : un adaptateur DVI-VGA, un câble S-VHS/composite et un adaptateur S-VHS/composite. Le CD d'installation contient les drivers Catalyst, des démos, 3D Tweaker pour l'*overclocking* et le logiciel Hydravision pour afficher l'écran sur deux moniteurs. On trouve également PowerDVD XP 4.0, dernière version du soft de lecture de DVD. Enfin, cerise sur le gâteau, No One Lives Forever 2.

Mais tout ça n'est rien au regard de la carte qui en impose surtout par son système de refroidissement. Le ventilateur n'est pas bruyant, avec moins de 28 dB. Chaque module mémoire et le dos de la carte disposent de dissipateurs. Ça fleure bon l'*overclocking*. Huit *pixel pipelines* cadencés à 275 MHz, DirectX 9 grâce aux 8 moteurs de Pixel Shader et aux 4 moteurs de Vertex Shader, une interface mémoire de 256 bits DDR associée à la technologie ATI HyperZ III pour une gestion optimisée de la mémoire... Regardez un peu dans les encadrés, vous devriez trouver l'explication concrète de tous ces termes. Paroles, paroles ? Silence ! Caméra ! Action !

Les résultats sous 3D Mark sont éloquents. Sans l'*antialiasing*, ni le filtrage anisotropique, une GeForce 4 Ti 4600 résiste : 12771 contre 10755 sur une config correcte mais pas top. Si, en revanche, vous activez les deux correcteurs, la GeForce 4 est lâchée. Et encore, c'est un euphémisme. La GeFor-



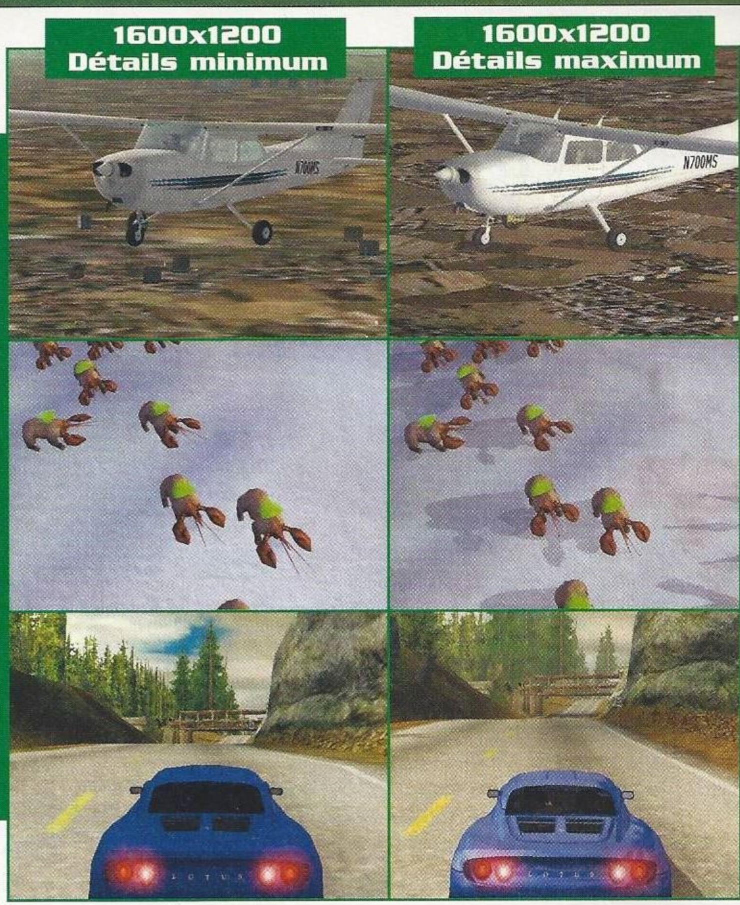
Récap'

Modèle	Hercules Radeon 9700
Mémoire	128MB DDR
Fréquence GPU/RAM	325/310
Sorties écran	VGA, DVI
Connectique fournie	S-VHS/Composite
Softs	PowerDVD, NOLF 2, Hydravision, 3D Tweaker
Prix	430 euros



Le choc !

Essayée avec des jeux qui tapent, cette carte ne fait pas dans le détail. Enfin, façon de parler... La fluidité est phénoménale avec tous les gros titres actuels tels que Need For Speed 2 : Hot Pursuit, Impossible Creatures ou Flight Simulator. Augmentez le niveau de détails, poussez-le au maximum avec tous les effets, ça ne lui fait pas peur. Regardez les screens pour vous en convaincre. Mais surprise : Asheron's Call 2 rame dès que la résolution grimpe. Problème d'optimisation ? Manque de mémoire ? Il est clair de toute façon qu'avec une telle carte, l'idéal est d'avoir le PC qui suit. Mes amitiés à vos barettes de DDR !



ce ne permet d'avoir que du 4x en *anti-aliasing* et du 8x pour l'anisotropique quand l'Hercules fait du 8x et du 16x. Résultat : 7800 contre 2835. Problème de *fill-rate* !

Bon, le concret maintenant. C&C Generals a été testé avec cette carte. Bilan : si vous pouviez voir la carte de Léo, vous comprendriez. Monsieur joue avec tout à fond. *"Le jeu prend toute son ampleur avec les détails poussés à fond, les explosions des scuds sont incroyables, et il n'y a plus de ralentissements..."* A vrai dire, il est difficile d'apprécier les effets de la carte démoniaque sur ce jeu. Regardez les *screens* choisis par Léo sur Need For Speed : Hot Pursuit 2 ou Flight Simulator pour prendre conscience de la puissance de la bête.

"Dans Flight Simulator, ça change tout ! Avec le Combat Flight Sim, le jeu est méconnaissable. Comme pour C&C Generals, les détails tuent !". Le maître a parlé. A défaut d'avoir rendu la carte. Et c'est bien ça au final qui compte. Car à vrai dire, on a les doigts qui se crispent au moment de la rendre. Au point que Loïc prie jour et nuit pour qu'on daigne bien lui prêter pour quelques heures, afin qu'il redécouvre Asheron's Call 2.

Retour sur la carte et gros plan sur l'*overclocking*. Le logiciel maison, 3DTweaker, permet de monter la carte de façon simple grâce à deux curseurs : un pour les fréquences de la mémoire, et un autre pour le processeur. Simple et amplement suffisant pour la majorité d'entre vous. Bref, ce soft s'en tire très bien.

En attendant la GeForceFX, la 9700 Pro s'impose. Et il est fort probable que Léo la garde sous le coude encore un peu. Lui qui, pourtant, est entraîné à le lever !

Jérôme

Quelques explications

On va essayer d'expliquer ce que sont ces fameux *shaders*, vu le nombre de question posées chaque mois... Coquins ! Pixel et vertex shaders : il faut les voir comme des petits programmes qui décrivent les différentes transformations des éléments. Le vertex shader sert à modifier les triangles d'un objet. En effet, tout est fait de triangles. Pour les déformer en temps réel, c'est de cela qu'on a besoin. Quant au pixel shader, il agit sur chaque pixel de la surface d'un triangle, et sert principalement à calculer l'ombre. Et pixel par pixel, s'il vous plaît ! D'où son importance pour le rendu

HARDWARE

CREATIVE I-TRIGUE 3.1 3300

Boum ! Boum ! Boum !



www.creative.com

Pour ne rien vous cacher, *Gen4* a déménagé pendant les vacances de Noël. Et Ana, notre infographiste, a égaré les enceintes de son Mac. Quand elle a vu arriver le tout dernier modèle de Creative arriver, son visage s'est éclairée d'un large sourire... Sacrilège ! Un Mac !

Il faut bien le reconnaître : esthétiquement parlant, c'est une réussite. Le caisson de basse est simple, mais les enceintes (deux petites colonnes) sont magnifiques une fois dénudées de leur cache. Quant à la télécommande filaire, elle est dotée d'une petite loupiotte bleue du plus bel effet.

Elle a une prise casque et permet de régler le volume et les basses de l'ensemble 2.1 qui ramone le plus. C'est simple : Cooli et son 5.1 sont battus à plate couture. Incroyable ! Mais d'où proviennent cette puissance et cette netteté ?

En fait, chaque speaker a des drivers en titane et non pas en aluminium. Ça permet d'avoir un son plus tranchant, moins étouffé. Le caisson de basse possède, quant à lui, deux tubes de sortie, dont un sur le côté (ce qui évite tout brouhaha intempestif).

Et il lui faut bien ça à l'I-TRIGUE, car malgré ses pauvres 2x9 W et les 25 du caisson, elle restitue un son d'une qualité incroyable. Le prix de cette beauté : 129 euros !



FELLOWES OPTI GEL

www.fellowesinternational.com/france.cfm

La souris gonflable

C'est tout mou ! l'Opti Gel de Fellowes est une souris spécial "doigts sensibles" ! Sa molette très douce est montée sur coussin d'air, et il n'y a pas de boule.

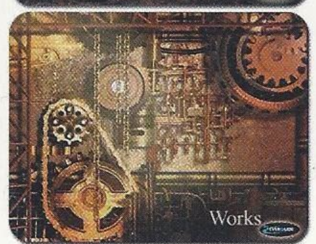
C'est optique ! L'Opti Gel est disponible en deux versions, avec et sans fil. A voir et à essayer, c'est amusant comme tout ! Son prix : 43 euros.

EVERGLIDE Mets de l'huile !

Connaissez-vous cette marque de tapis de souris ? Oui ? Non ? Peu importe. Il n'ont rien de neuf à présenter, ils sont juste là parce qu'ici, à la rédac', tout le monde a des tapis Everglide (sauf Loïc et c'est parce qu'il enrage que cet article est ici).

***Gen4 PC* n'est pas vendu** à Everglide, c'est simplement que ces tapis comptent parmi les meilleurs du monde. Pourquoi ? D'abord, parce qu'ils sont faits d'un plastique qui repousse la poussière, qu'ils possèdent des tonnes de micro-aspérités permettant à la souris de glisser comme sur du beurre... Tout en collant ! Jamais de dérapages incontrôlés ! Les formes sont toujours ergonomiques, les designs déclinés à l'infini. Bref, que du bon ! Un peu cher pour "un tapis de souris", mais quel tapis de souris ! C'est quasiment impossible d'en changer par la suite donc, économisez vos 30 euros !





www.everglide.com

EN BREF

Graver dans la pénombre

Plextor a sorti un nouveau graveur, le PX-W4012TS. BURN-Proof, PoweRec et VariRec, mémoire tampon de 4 Mo, mise à jour simple et rapide du firmware via FlashROM. Tout est dit ? Non, il utilise un tiroir noir qui limite les risques d'erreurs.

Netopia

Le Cayman est un modem ADSL permettant de s'éclater pour 238 euros. Port USB et Ethernet 10/100 de rigueur. En mode routeur, il s'occupera de vos parties à plusieurs sans souci.

Toujours plus

Cette fois-ci, c'est du 250 Go. Voilà, c'est tout ! C'est lourd : tous les mois, ça change...

Sauveur du monde

Hitachi nous laisse entrevoir des lendemains qui chantent avec son CM174SCW. Ce 17 pouces DVI a un coefficient de contraste de 400 : 1, un temps de montée de 12 ms et 4 ms en descente. De quoi jouer avec une quali

LE MOIS PROCHAIN...

Gen4 PC, ambassadeur extraterrestre



Rendez-vous le mois prochain pour l'arrivée sur notre territoire d'une puissance venue d'ailleurs. Alienware, l'assembleur de folie, débarque en France, prêt à inonder notre marché avec les produits qui ont fait sa gloire outre-Atlantique.
Que tous les gamers se tiennent prêts, le mois prochain, c'est fantasmes à gogo devant ces créatures de rêve aux couleurs *flashy* et aux entrailles survitaminées. D'ici là, allez voir sur le site principal de ces aliens.

■ www.alienware.com

SAITEK P3000 WIRELESS

Le pad des techies !

UFO. Avec son socle chargeur, le P3000 est un OVNI.

Saitek déboule sur le marché des pads avec ce sans fil radio. Comme toujours, la marque se distingue de ses principaux concurrents. Pour une fois, ce n'est pas sur le prix, mais sur un ingénieux système de batteries. Le pad n'a pas de piles, mais des accumulateurs rechargeables ! L'écran LCD affiche le niveau de jus restant dans la batterie. En permanence ! Le socle de réception radio sert aussi de chargeur. Et là où Saitek enfonce le clou, c'est qu'il n'y a pas une mais deux batteries ! Ce qui assure de pouvoir jouer en continu ! Au prix des piles et à la vitesse à laquelle ses concurrents les vident, c'est un énorme avantage.

Le pad est sympa. Le plastique est agréable, la finition correcte. Sans plus, mais amplement suffisante. L'absence de jeu dans les boutons, ni dans le champignon, assure une bonne longévité à cette manette. On trouve une croix et deux sticks analogiques débrayables. Outre la pause, six boutons, dont quatre proéminents, complètent la surface et donnent un agréable équilibre visuel. Enfin, deux gâchettes destinées aux index sont assez larges pour convenir à toutes les mains.
Tout est suffisamment espacé pour ne pas s'emmêler les doigts. Un grip caoutchouteux sur les poignées et en dessous rajoute à la sécurité. Le pad ne glisse pas et avec les accus, il est bien équilibré. Passons à la pratique. Arrivé à point nommé pour les différents tests, il n'a pas déçu. La liaison radio est *ad hoc*, et a une portée de dix mètres. Pas de coupures, tout répond instantanément.
Une batterie chargée dure plus de dix heures. Avec les deux, on peut jouer presque 24 heures sur 24 !

au top... et les poches vides : 740 euros.

Cinq ans d'avance

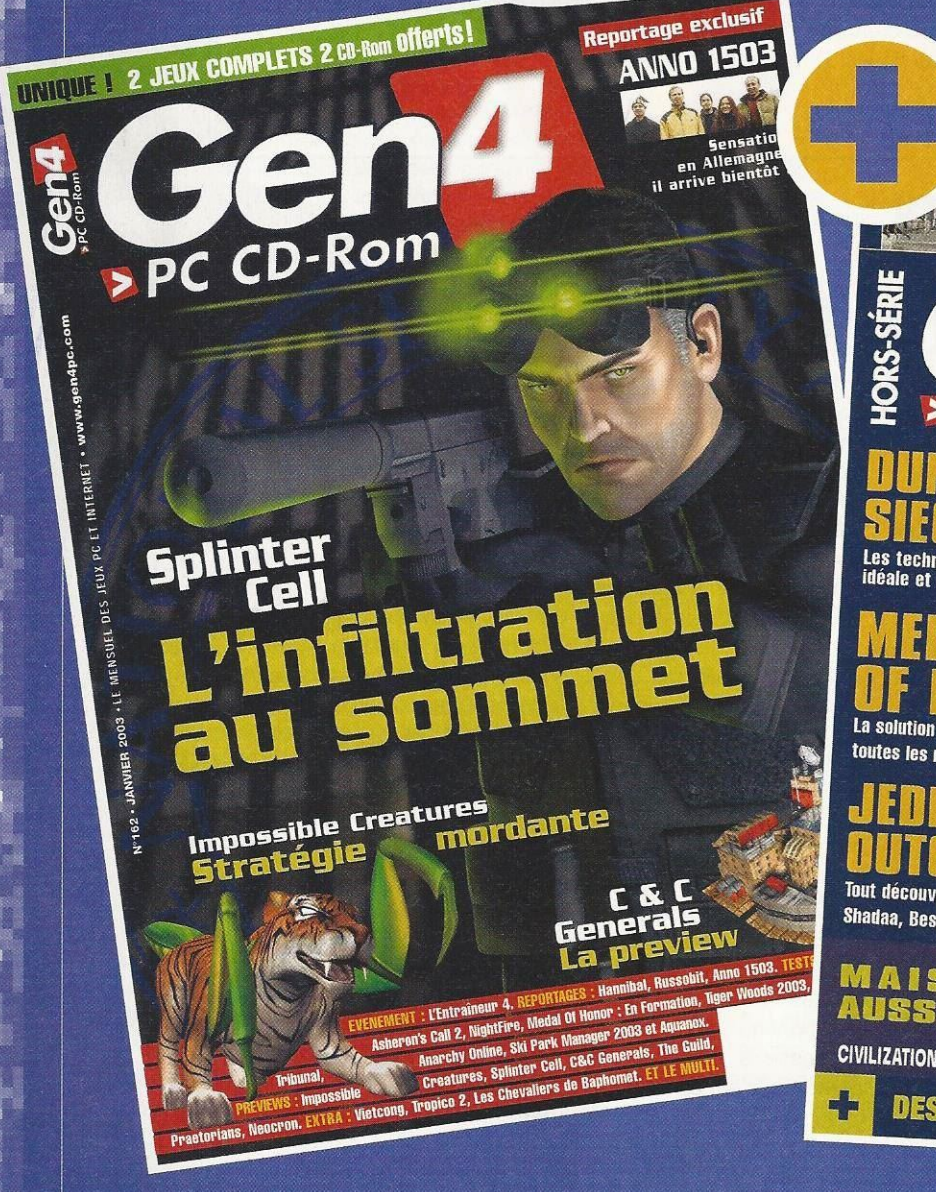
Nec vient de sortir le VALUESTAR FS. Avec son écran 16/9e et son look de folie, il vaut près de 2000 euros. Pourquoi ? Non, pas à cause de son Celeron 1,7 GHz, de ses 256 Mo de Ram... Ni même à cause de son encodeur MPEG-2 en hard. S'il vaut si cher, c'est qu'il est le premier à intégrer cette révolution déjà présentée dans ces pages il y a bientôt un an : l'écran qui chante. En fait, une fine membrane vibrante assure un son cristallin.



ABONNEMENT

OFFRE SPÉCIALE





+





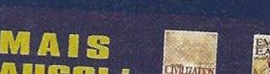
5,50€ SEULEMENT

DUNGEON SIEGE
Les techniques de combat, l'équipe idéale et le cheminement.

MEDAL OF HONOR
La solution pour terminer toutes les missions !

JEDI KNIGHT 2 OUTCAST
Tout découvrir sur l'académie Jedi, Nar Shadaa, Bespin et Cairn.

MAIS AUSSI :











CIVILIZATION III - EMPIRE EARTH - WORLD CUP 2002 - VIRTUA TENNIS - JÉRUSALEM

+ DES MILLIERS DE TIPS SUR PRÈS DE 200 JEUX.

UNIQUE

UNE VRAIE ÉCONOMIE



SIMULATION

TOCA : RACE DRIVER

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Les graphismes des voitures sont superbes, l'action et le fun se révèlent instantanés !

Les fous

EXTRÊMEMENT ATTENDU PAR LES FANS PC APRÈS UNE PETITE INFIDÉLITÉ AVEC

Tester un jeu de course donne toujours lieu au même rituel. L'installation du volant et du pédalier tout d'abord, qui provoque chez les autres employés de la société (ceux qui, bien sûr, ne travaillent pas pour *Gen4*) un traditionnel : "*Ah, ça a l'air sympa votre boulot ! Vous passez votre temps à jouer...*". Puis, une fois le jeu lancé, la meute se rassemble derrière l'écran et, au bout de quelques minutes seulement, l'un d'eux se jette à l'eau : "*Je peux essayer ?*".

Et vous finissez par regarder les autres s'extasier, et jouer des coudes pour avoir le droit de faire un tour de circuit. Finalement, il n'y a pas mieux pour vérifier si le jeu est agréable dès les premières minutes. Il faut dire qu'en plus de l'attirail peu discret mais indispensable pour tester ce genre de soft, le sujet traité s'avérait être ToCA : Race Driver. On vous en avait déjà parlé à l'occasion d'une visite des studios de Codemasters. Nous sommes désormais en possession d'une version jouable (finie à 80%, malgré de nombreux plantages).

Epopée. De nombreux personnages vont intervenir dans la carrière du héros.

Spectacle. ToCA est un jeu de course plus spectaculaire qu'une simulation de rallye ou de F1.

du volant

DU GENRE, TOCA REVIENT SUR LES CONSOLES. TOUS EN PISTE !

Son originalité réside dans l'ajout d'un scénario, qui propose au joueur un but à atteindre et rehausse par la même occasion l'intérêt de ce titre. A première vue, le pari semble réussi puisque d'emblée, on se retrouve plongé au cœur de l'histoire, grâce notamment à une intro mettant en scène la mort du père de Ryan McKane, le héros qu'il vous est proposé d'incarner. Bien entendu, tout ceci n'a d'importance que si vous choisissez de jouer en mode Carrière... Mais c'est là tout l'intérêt du jeu, non ?

On y rencontre de nombreux personnages, dont deux principaux : votre mécano en chef et votre manager. En fait, pour bénéficier de leur aide et de leurs conseils, il vous faudra briller lors d'un galop d'essai assez facile. Viennent ensuite les vraies courses, celles qui permettent de gagner des points et de progresser dans le championnat.

De nombreuses marques sont présentes, comme Peugeot, Lexus, Mercedes, Ford... Leur modélisation est superbe, et la carrosserie reflétant l'environnement

SIMULATION

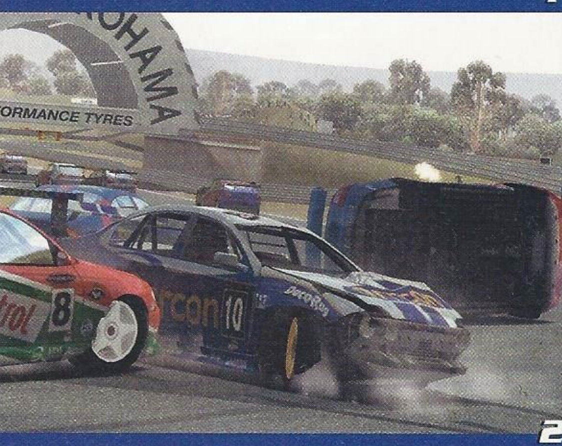
TOCA : RACE DRIVER

Tour d'horizon !

Pour être fan du jeu, nul besoin d'être un malade des vraies courses. Mais puisqu'un peu de culture n'a jamais fait pas de mal à personne, on peut se demander ce que signifie ToCA. Il s'agit en fait de la contraction de Touring Car, une discipline organisée par la BTCC (Championnat Britannique de Touring Car). Elle concerne des voitures dites de "grand tourisme", dont on peut trouver les versions standard dans le commerce. Le jeu propose aussi d'autres championnats un peu partout dans le monde comme le DTM allemand (Mercedes, Opel...) ou le V8 SuperCars australien (Ford), chacun ayant ses spécificités.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE !


1

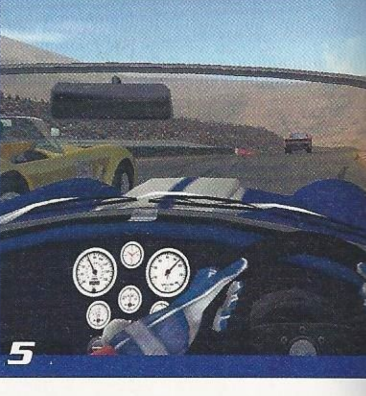


2



3


4


5



Bête de course. La Kœnig est un bolide assez difficile à maîtriser.



1 Pas de repos. Il vous arrivera de prendre part à des compétitions en pleine nuit, tous phares allumés !
2 Carambolage. Une mauvaise manip', un accrochage et hop, un amas de ferraille se forme sur la piste !
3 De plein fouet. Lorsque les voitures s'entrechoquent, elles perdent certaines parties de leur carrosserie.
4 Transition. Une scène de coupe se déclenche lorsque l'histoire le demande.
5 Prise de vue. Trois caméras sont disponibles pour que chacun y trouve son compte.
6 Vitesse. La Toyota GTI et ses 600 chevaux montent à plus de 368 km/h... Chaud devant !

Pour les pros. La TVR Cerbera ne sera disponible que dans le championnat d'élite.

ajoute à la beauté des graphismes. Mais une des plus belles prouesses techniques reste l'impression de vitesse. Le flou du décor, tout comme l'herbe, s'avère très proche de ce que l'on voit en regardant à travers la vitre de son auto. Il y a aussi tous les éléments du décor qui, grâce à la 3D, font partie intégrante du circuit. Si vous dégommez un panneau qui atterrit sur la piste, il y restera et pourra même être percuté par un autre véhicule. Ou le vôtre !

N'oublions pas non plus que le système physique est propre à chaque type de voitures. Ainsi, la tenue de route des Peugeot n'est pas la même que celle des Opel. Mais puisqu'il faut se qualifier dans de nouveaux championnats pour ensuite conduire des bolides moins aisés à maîtriser, c'est une façon de graduer la difficulté en mettant le joueur au volant de caisses à la tenue de route exemplaire, avant de le laisser conduire des furies telles que les Mercedes.

Une autre aide émane du chef mécano qui assiste le joueur lambda, dénué de toute connaissance automobile. Ainsi, il lui explique quels réglages à effectuer avant de prendre la route. Ensuite, tout dépend du joueur et de sa capacité à négocier les virages à vive allure. A ce propos, ToCA, pour ceux qui ne le sauraient pas, est une sorte de "Nascar européen", où dérapages et accrochages sont fréquents. D'où un système de dégâts affichable en permanence, susceptible d'expliquer certaines réactions de votre véhicule. Une roue apparaissant en jaune signifie qu'il faudra toujours redresser vers la droite.

Quant à la richesse du scénario, il n'a malheureusement pas été possible d'en juger, puisque nous n'avons pas pu aller très loin, la sauvegarde du mode Carrière étant hors service. Il faudra donc encore attendre avant de se faire une véritable opinion sur l'histoire.

Loïc Claveau

ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : mars 2003
SITE : www.codemasters.com

AVENTURE

GROM



PREMIÈRES IMPRESSIONS

La surprise du mois. Le mélange entre Action et Aventure fonctionne très bien. C'est joli, drôle et original. Ce jeu est promis à un bel avenir...

LES JEUX D'AVENTURE SUR PC SE FONT RARES. SURTOUT DES PRODUITS HYBRIDES COMME CE RPG/ACTION QUI S'APPUIE SUR UN BON SCÉNARIO ET SUR UN STYLE BIEN PARTICULIER...

Libérez le Tibet !

L'histoire se situe en 1942. La Seconde Guerre mondiale fait rage et, pour faciliter sa conquête du monde, Hitler entend bien mettre la main sur les douze armes légendaires de l'ancien roi Arujna. Comme ce dernier habitait Lost City, au Tibet, le Führer envoie ses hommes à la recherche de ces troupes et, bien sûr, un homme se dresse en travers de leur chemin. Churchill ? Mais non... Le colonel Grom !

En incarnant ce militaire débonnaire à l'humour grinçant, vous vous engagez dans un jeu d'aventure des plus sympathiques. De l'Inde au Tibet, vous rencontrerez des compagnons que vous dirigerez aussi (trois au maximum). Mais là où GROM se distingue des autres RPG, c'est par la dose d'action qu'il contient.

Les premières étapes se déroulent sous la forme de tutoriaux qui vous expliqueront les tactiques et commandes indispensables pour casser du nazi. Le tout en temps réel ! Et ça vous sera utile car, à côté de ces extrémistes (japonais et allemands), on trouve des monstres.

Chacun de vos personnages est capable de transporter jusqu'à trente objets, comme la douzaine d'armes à votre disposition. Un yak peut vous servir de caddie. Comme dans tout bon RPG, des capacités bien spécifiques sont à gérer : maniement des armes entre autres.

Les décors sont en 2D pré-calculée. Les personnages, eux, sont en 3D et tout est vu de trois-quarts. Ainsi, on peut zoomer, dézoomer pour avoir une vue d'ensemble... Et même de près, cela reste très agréable à l'œil. L'interface, quant à elle, est certes très simple, mais complète. Chacun se voit assigner un comportement en cas de bataille, même si tout est paramétrable en "*live*".

1 Armes.
Plus vous utilisez vos armes, plus vous savez vous en servir. Un véritable RPG avec des points d'expérience !

2 Yéti.
On se bat aussi contre pas mal de créatures issues de la mythologie indienne et népalienne. La variété des ennemis est vraiment impressionnante. Et ils ont tous une bonne tête !

3 Moustachu.
Avec son air débonnaire, le colonel n'a pas fini de vous faire rire. Et puis, ses attitudes et ses blagues seront un atout de plus.

4 Aventure.
A la base, GROM est un RPG. Vous aurez donc droit à diverses péripéties dans un charmant décor tibétain.

Seul regret dû à la 2D : quand un ennemi vous surplombe alors qu'il se trouve à côté de vous, le héros ne peut pas utiliser efficacement une arme de jet. Il doit donc effectuer tout un périple pour l'approcher. De quoi mourir cent fois. Dommage ! Mais c'est bien là le seul reproche à faire au jeu !
L'histoire est vraiment originale, bourrée d'humour et de fantaisie. Toutes les blagues du colonel sont hilarantes et sa dégaine, elle, est des plus loufoques. Le jeu, qui est vraiment à la croisée de l'Action, de la Stratégie et de l'Aventure, devrait donc plaire à un très large public. Dont vous, peut-être ?

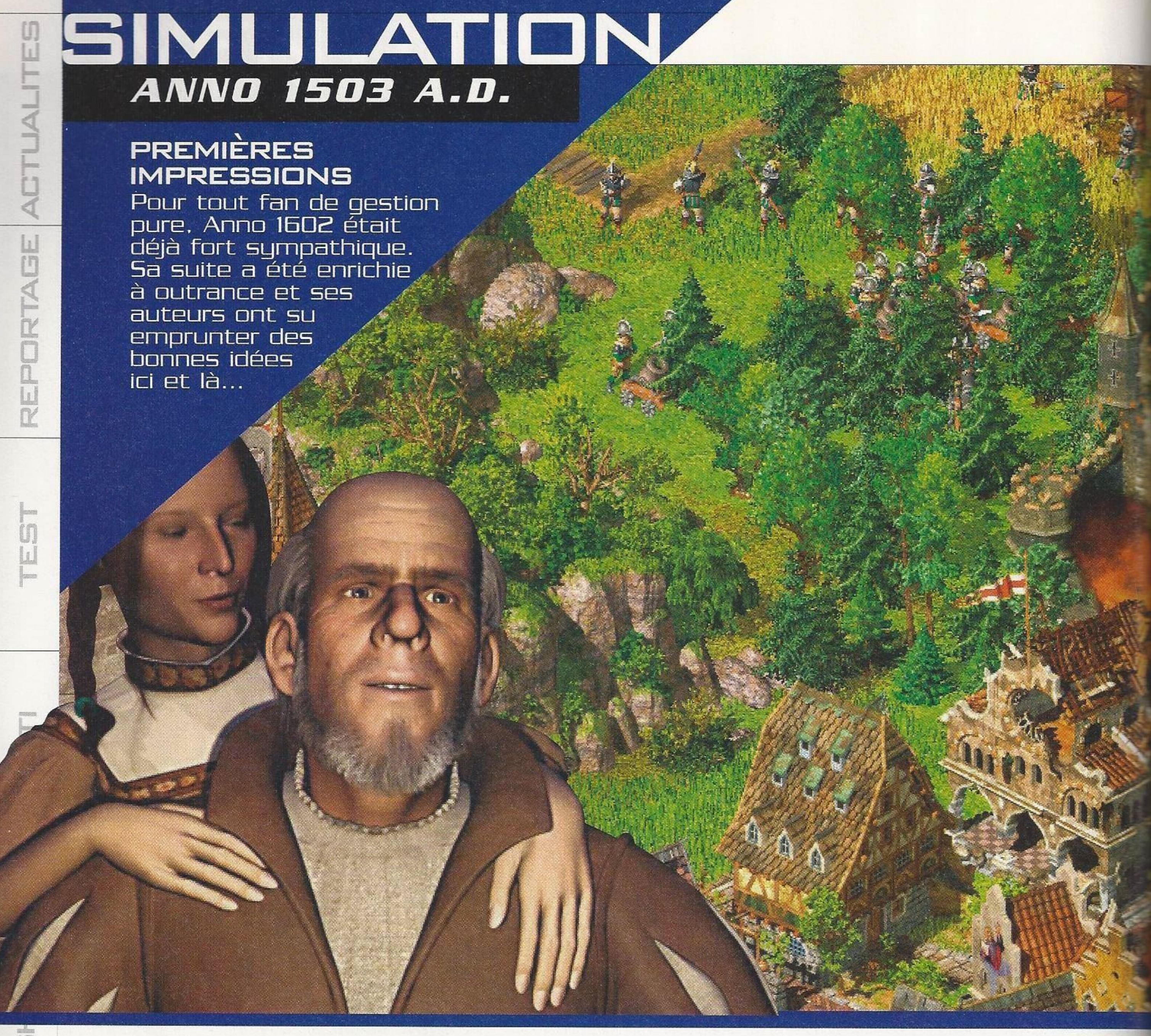
G-rom

ÉDITEUR : CDV
DÉVELOPPEUR : Rebelmind
GENRE : Aventure
SORTIE : fin février 2003
SITE INTERNET : www.gromgame.de



SIMULATION

ANNO 1503 A.D.



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Pour tout fan de gestion pure. Anno 1602 était déjà fort sympathique. Sa suite a été enrichie à outrance et ses auteurs ont su emprunter des bonnes idées ici et là...

Pour les gou

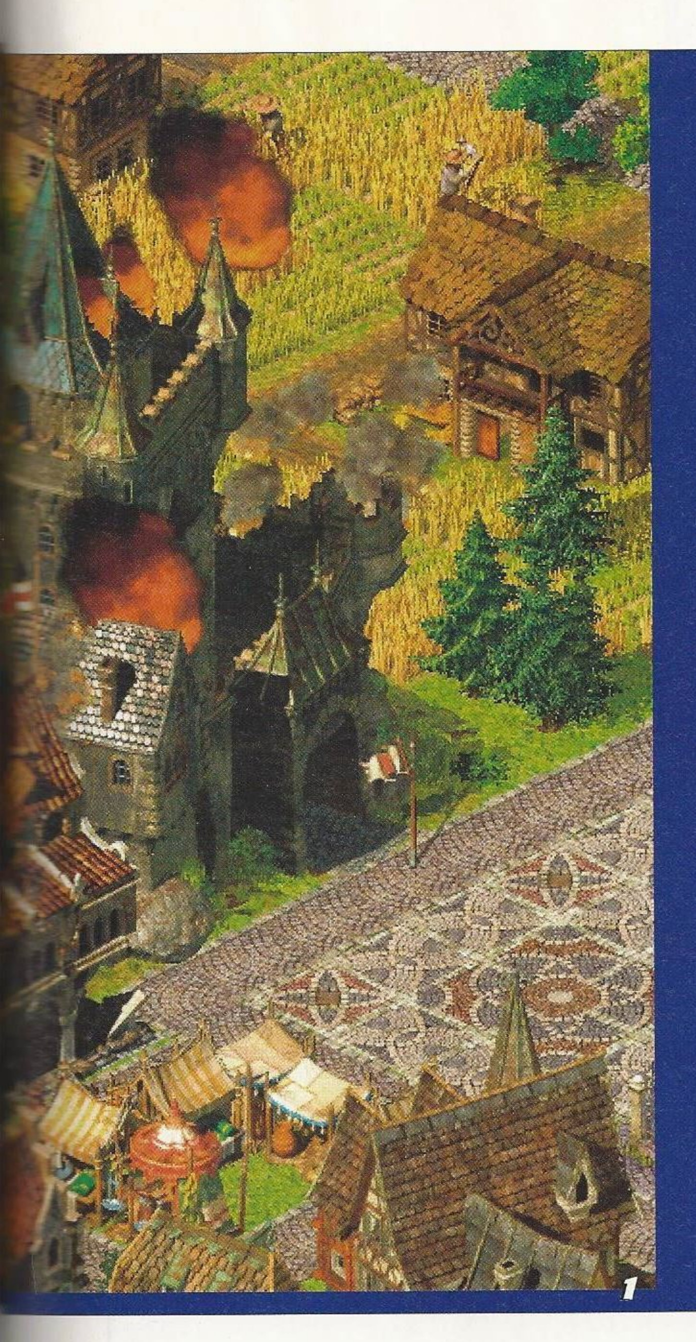
LES FANS DE SCIENCE-FICTION ADORENT 2001, ET AUCUN DOUTE QUE 1503 TRAÎNERA DERRIÈRE LUI

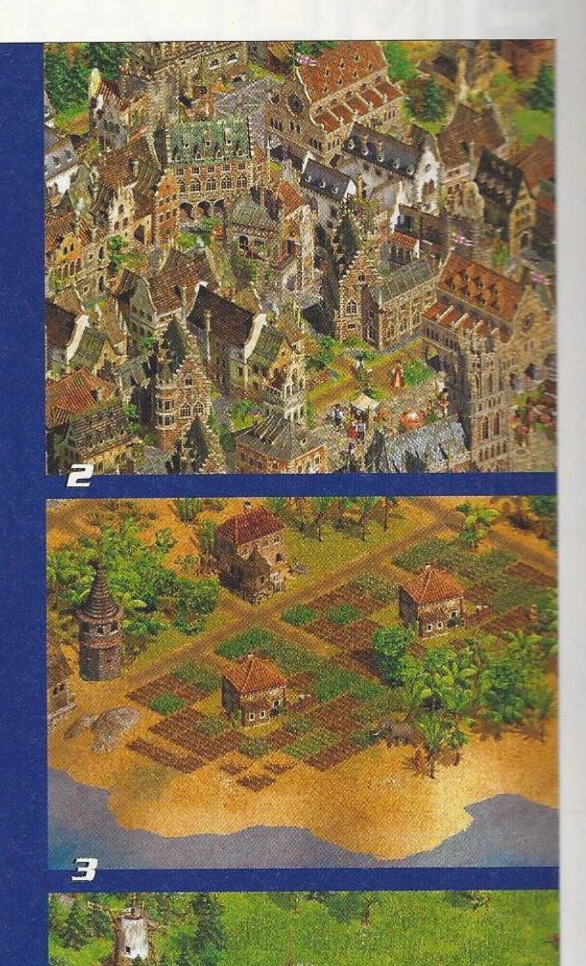
Pourquoi 1503 ? C'est un hasard ou quoi ? Voyons voir... Il s'agit de l'année de naissance de Nostradamus. Bon... Erasme écrit le *Manuel du chevalier chrétien*. Mouais. Ah ! La tour quadrangulaire de la cathédrale de Canterbury est terminée. Non plus. Léonard de Vinci attaque une deuxième Vierge aux rochers (National Gallery, Londres). Ce n'est pas ça. Tiens, tiens : Christophe Colomb découvre les îles Caïman.

Anno 1503 commence toujours par un tout petit point sur la carte : un bateau. Celui-ci accoste sur une île quelconque, une structure côtière, sorte de quartier général, se crée, et en route pour l'aventure. Les cales du vaisseau sont pleines, il faut les décharger pour prendre un bon départ. Vous avez donc suffisamment de bois et de nourriture pour subvenir aux besoins de vos premiers colons. Dans un premier temps, ils devront être votre principale préoccupation.

Plus tard, lorsque votre village sera devenu une cité très peuplée, ils vous le rendront au centuple, en allant combattre pour vous. Dans ce type de jeu, rien n'est jamais gratuit et il vous faudra donc des bâtiments spécialisés dans l'art de la guerre.

Mais avant d'en arriver là, il faut bien comprendre tout le jeu. La prise en main n'est pas très difficile. Tout est très ergonomique, mais tant de choses se cachent der-





1 Spectaculaire. L'ennemi vient de se dérouler un tapis rouge dans la ville...

2 On ne nous avait pas menti. Le quartier résidentiel est vraiment magnifique et peu de maisons sont similaires.

3 Annexe. Cette île permettra de fournir un appoint certain en nourriture.

4 La forteresse. C'est la plus grande du jeu. Elle produira tous les soldats dont vous aurez besoin.

verner tous !

LES DISCIPLES DE SATAN, 666. IL NE FAIT L'ENSEMBLE DES PASSIONNÉS DE GESTION

rière chaque menu, chaque bouton... A la rédaction, nous sommes très emballés, mais il faut admettre qu'Anno est réservé à l'élite des gestionnaires. Pour arriver à créer des villes comme celles que vous voyez sur ces images, il faut une bonne dizaine d'heures.

Les objectifs sont d'ailleurs très variés. Dans le mode Campagne, vous devez rester tout seul sur la carte. Mais on trouve aussi des missions Solo très intéressantes. Vous souvenez-vous de Stronghold Crusader ? On trouve des objectifs dans le même esprit : conquête de forteresse ennemie, défense de bâtiment... Dans ce genre de parties, on obtient une ville “clé en main”. C'est très instructif.

Le héros

LE REGARD FIER, LES ÉPAULES LARGES, MAIS LES CHEVEUX... GRAS. ON NE PEUT PAS TOUT AVOIR !



SIMULATION

ANNO 1503 A.D.

Le plat pays qui est le mien...

Pour saisir toutes les possibilités de ce jeu, voici le détail de chacune des industries.

1 Différents types de fermes. Il y a du maïs, du blé, des vignes et même du chanvre ! A proximité des fermes, les industries fourniront rapidement des biens consommables. Exemple : Blé -> Farine -> Pain

2 Le bûcheron et la scierie. Ce sont les premières structures à installer. Quand on commence une partie, du bois se trouve dans les cales du navire et il faut le transférer. Cela permet d'ériger ses premiers bâtiments. Mais tout s'épuise bien vite.

3 Plusieurs productions d'armes. On peut fabriquer des lances, des épées, des arcs. Lorsque vous possédez ces objets en stock, vous pouvez produire des hommes dans la forteresse.

4 La forteresse. Celle-ci est la plus grande du jeu. Il est possible d'en construire deux autres, plus petites.

5 Des bains publics. Améliore la santé de vos habitants et permet de faire évoluer les maisons si toutefois, vous avez assez de briques et de bois.

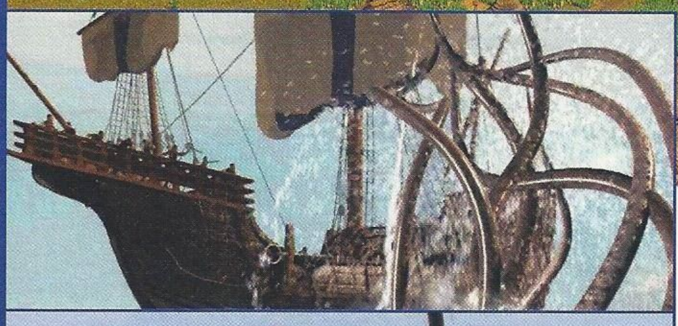
6 Cathédrale. Montre à vos citoyens que vous êtes quelqu'un de sérieux. Ils sont contents, alors les maisons s'améliorent.

7 Marché. C'est à cet endroit que la nourriture est distribuée.

8 Des maisons, partout, évoluées au dernier degré. Il est possible de bloquer leur évolution afin de garder du bois, des briques et des outils en stock.

9 Route. Vitale, car on constate qu'il manque plein de choses. Comme les élevages de moutons qui permettent la fabrication de vêtements, un des besoins les plus élémentaires de vos habitants. Il n'y a pas de mines non plus. Le fer est importé et la nourriture est vendue.











Eh, mec ! t'as pas 100 balles ? Heureusement, ces mendiants ne sont pas intégrés dans ce jeu de gestion.

Les auteurs nous laissent entrevoir la ville parfaite, autogérée ! Il ne nous reste plus qu'à en prendre de la graine et à s'armer de patience pour la Campagne.

A ne penser qu'à des choses de ce genre, on devient rapidement la base de données ambulante du jeu. Deux fermes de moutons alimentent un magasin de vêtements, un bûcheron fournit une scierie, deux champs de



Cinématiques
Malheureusement, elles ne sont pas très nombreuses, mais toujours d'une qualité exceptionnelle ! Du grand art !

blé font tourner un moulin et, donc, une boulangerie. Difficile de ne pas se remémorer les heures passées sur les Settlers.

En effet, l'organigramme entre les matières premières, leur traitement et les produits finis était aussi très complexe. Il faisait preuve d'originalité pour le contrôle du territoire, mais c'était aussi son gros défaut. Dans Anno 1503, on donne tous les ordres qu'on veut à ses unités : ils peuvent ainsi attaquer à l'autre bout de la carte... Les combats ne sont pas sensationnels, la maniabilité n'est pas vraiment au rendez-vous. De toute façon, ce n'est pas cela qui détermine la victoire, mais plutôt la gestion réalisée en amont.

Quand ça castagne, vous ne pouvez pas interagir avec le même acharnement que dans les STR, mais là encore on trouve des emprunts : les unités gagnent de l'expérience et bénéficient de quelques bonus lorsqu'ils surplombent leurs ennemis. Les règles sont simples, mais il faut les connaître et elles sont nombreuses. C'est ce qui fera sans doute d'Anno 1503 un des titres les plus riches du genre.

Un add-on est d'ores et déjà prévu. On ne sait pas s'il alourdira le nombre de constructions possibles (on ne voit pas bien comment ce serait envisageable : d'ailleurs, à ce sujet, lisez l'encadré "Des chiffres !" ci-contre), mais une bonne surprise vous y attend : un éditeur de cartes. Peut-être ce qui manquait à Anno 1602 pour passer... à la postérité.

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Sunflowers
GENRE : Gestion
SORTIE : 6 mars 2003
SITE INTERNET : www.anno1503.de

Des chiffres !

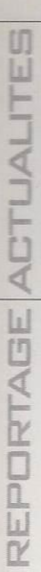
Commençons par ce qui est utilisable.

- 19 ressources exploitables (maïs, laine...).
- 4 ressources de construction (bois, briques...).
- 14 biens de consommation (bière, viande...).
- 8 types d'armes (canons, lances, épées...).

Vous devrez donc jongler avec 45 produits, et surtout bien gérer les ressources de construction pour édifier les diverses structures.

- 31 fermes et plantations.
- 16 ateliers.
- 6 types de voies (routes, ponts...).
- 27 maisons ou bâtiments publics.
- 5 structures côtières
- 12 mines.
- 16 installations militaires.
- 20 décorations différentes.

133 structures en tout ! Et en plus, aucune maison ne ressemble à une autre et tous les bâtiments publics sont évolutifs.



DRAGON'S LAIR 3D : RETURN TO THE LAIR

PREMIÈRES IMPRESSIONS
La nostalgie n'excuse pas la médiocrité. Problèmes de caméra, jouabilité peu précise… Enfin bon, le *cel-shading* sauve les meubles.

1 Cartoon. Tous les ennemis semblent émerger d'un dessin animé.
2 Un véritable enfer. Les épreuves de saut sont terrifiantes. Le contrôle de la caméra est soit automatique (comprenez "calamiteux"), soit manuel. Et difficilement gérable donc !

C'était mieux avant !

DRAGON'S LAIR A 20 ANS… ET IL REVIENT. MAIS ENTRE-TEMPS, ON A INVENTÉ LE GAMEPLAY…

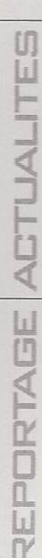
Ubi Soft mettra bientôt une grande claque en *cel-shading* à tous les fans de "rétro *gaming*" ! Ça leur apprendra à répéter qu'on jouait mieux avant… En 1983 apparaissait une borne d'arcade mythique. Stocké sur un laser-disc (déjà !), Dragon's Lair proposait alors l'expérience inédite d'un film interactif. Malheureusement, la jouabilité plus que limitée a laissé au titre une sale réputation. Il fallait apprendre les niveaux par cœur et sauter au bon moment pour éviter les pièges. Il a néanmoins survécu grâce à son look unique.

Deux décennies et quelques suites plus tard, trois des créateurs d'origine nous pondent un épisode en 3D. Ils ont certainement dû s'occuper chacun d'une dimension sans se concerter pour obtenir un tel résultat. Le maniement n'a rien à envier à l'original : lent, peu intuitif… Les pièges sont certes cocasses (à l'instar du *Sacré Graal* des Monty Python), mais tellement imprévisibles qu'on a droit à la séquence de fin toutes les minutes. Rageant ! D'autant que Daphné, la princesse, n'est délivrable qu'au 43e niveau !

Il n'y a pas que la poitrine de Daphné qui a été revue à la hausse. Le jeu a subi un sérieux relookage. Si ça ne se ressent pas au niveau des décors, toujours dans l'esprit de la série, le *cel-shading* est une réussite. Tous les personnages semblent sortis d'un véritable dessin animé : on ne compte pas moins d'une trentaine d'ennemis à la dégaine hilarante. 250 pièces et presque autant d'énigmes assurent une grosse durée de vie. Quant à la musique, elle s'avère agréable. Et en Dolby Pro Logic, s'il vous plaît !

Malgré toute la bonne volonté du monde, le *cel-shading* et l'émoi suscité par une telle licence, rien n'y fait. C'est d'un ennui mortel. On meurt vraiment… Souvent même ! Si graphiquement, le jeu peut encore s'améliorer d'ici la sortie, côté gameplay, les lacunes sont beaucoup trop nombreuses pour renverser la vapeur. **Jérôme**

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Encore
GENRE : Aventure
SORTIE : début 2003
SITE INTERNET : www.dragonslair3d.com



SIMULATION

IL-2 STURMOVIK : FORGOTTEN BATTLES

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Excellentes ! Les terrains s'avèrent magnifiques, les avions richement détaillés et tous ont un comportement bien spécifique. Et criant de vérité ! Et le jeu devrait s'améliorer d'ici sa sortie !

Tatayi ! Tataya !

Bimoteurs. C'est l'occasion rêvée de se faire greffer une main supplémentaire. Les commandes de ce genre d'appareils sont redoutables.

VOICI UNE AUTRE SIMULATION DE COMBATS AÉRIENS. DIRECTION LA RUSSIE POUR ADMIRER DES LÉGENDES DE L'AVIATION...

Ubi Soft a eu du nez. Maddox Games, une petite boîte russe avec laquelle il a signé un accord de distribution, possède dans ses tiroirs un produit impressionnant. Alors qu'il n'en est encore qu'au stade du développement, IL-2 Sturmovik assure déjà le spectacle. Il s'agit en fait d'un add-on hybride. Ajouté aux précédentes versions, il récupère les cartes, les avions... mais pas les missions. Et si vous n'avez pas installé les précédents opus sur votre disque dur, le jeu – qui fait également office de "*stand alone*" – est tout de même du niveau des meilleures productions actuelles ! Voilà pour les considérations techniques, passons maintenant à l'histoire. Sturmovik est le nom de la division aérienne russe d'attaque au sol. Le IL-2 est un avion mythique, russe lui aussi, qui s'illustra au cours de la Seconde Guerre mondiale au sein de cet escadron. Dans cette simulation, on retrouve toutes ses déclinaisons. Et il n'est pas le seul, car bien d'autres vieux coucous sont de la partie : JU-87 Stuka, ME-109... Pour ne citer que ceux-là.

20 MISSIONS SOLO, 10 MULTIJOUEURS...

Cette version apporte cinq nouvelles cartes à celles déjà dispos dans les premiers jeux de la série. La Finlande, la Hongrie (en hiver et en été) et L'vov (une région de Russie), ce qui permet d'avoir toutes les batailles entre la Finlande et la Russie. Vingt missions Solo et dix Multijoueurs sont incluses. Premier point fort quand on aborde le jeu : les campagnes dynamiques. Entièrement paramé-



1 Richesse. Le décor n'est jamais négligé et le spectacle est permanent.

2 Editeur. Grâce à lui, on a droit à des rencontres improbables entre des avions ayant plusieurs générations d'écart.

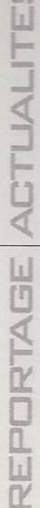
3 Nocturnes. La nuit, les balayages sont on ne peut plus stressants.

80 APPAREILS PILOTABLES... RIEN QUE ÇA !

trables, on y choisit d'abord sa nation, puis tout le reste : ses avions, leurs nombres, la date d'entrée en guerre... Et ça marche même avec les maps des anciennes versions ! Les missions se modifient en fonction des résultats obtenus. Une fois l'escadrille définie, il faut finir la campagne avec celle-ci coûte que coûte. Ce côté RPG se retrouve aussi chez les pilotes puisqu'ils gagnent en expérience. Ils peuvent être abattus, capturés, promus ou transférés. Comble du raffinement, on peut mettre sa photo ! Les petits détails qui font la différence...

Au niveau des détails justement, les mordus de vieux zincs seront aux anges. 53 avions font leur apparition : 30 sont pilotables et 23 sont réservés aux ennemis. Ces derniers sont néanmoins disponibles pour alimenter vos scénarios personnels. Si vous disposez des anciennes versions, on arrive au nom-





IL-2 STURMOVIK : FORGOTTEN BATTLES

Relief.
Face à un jeu tout raplapla comme Strike Fighters, IL-2 n'a pas à lever le petit doigt !

Urgence.
En campagne, vos dégâts sont reportés d'une mission à l'autre, alors un peu de finesse !

C'est qui Maddox ?

Oleg Maddox (c'est le moustachu) est le créateur de Maddox Games. Il est pilote et a été instruit à l'Institut d'Aviation de Moscou. C'est avant tout un ancien ingénieur en design militaire. Il a travaillé sur bon nombre de projets pendant onze ans. Il a plus de 40 titres à son actif et son hobby est, bien sûr, le pilotage de vieux coucous. Ce n'est pas le seul passionné d'ailleurs.

Igor Egorov (l'autre, forcément) est *lead programmer*. Issu lui aussi de la même école de formation des pilotes russes, il est chez Maddox depuis plus de dix ans et a contribué à tous les simulateurs de vols de la boîte. Une affaire de passionnés qui se ressent tout au long du jeu !

bre hallucinant de 129 appareils, dont 80 jouables ! Qui dit mieux ? Chacun dispose d'un comportement parfait en vol et parfaitement distinct de celui de son voisin de hangar. Le moteur physique semble plus réaliste que jamais. On passe sa vie à virevolter dans tous les sens au lieu de shooter comme prévu. En fait, on virevolte… et on se plante surtout. Car pour ce qui est des commandes, il y a du boulot !
Du boulot pour les maîtriser bien sûr. Car là réside tout l'intérêt d'une telle simulation. Votre appareil est un bimoteur ? Alors vous avez deux jeux de commandes séparés. Chaque engin possède son panel de contrôle fidèlement reproduit, ce qui, avec 80 zincs, promet pas mal d'heures de jeu. Certains ont des extincteurs à gérer, des boosters sous forme d'injection de nitro, des *turbochargers*, pour ceux qui évoluent en haute altitude. Ne comptez donc pas être décoré du premier coup. Des tonnes et des tonnes de trucs à gérer lui confèrent le titre de jeu le plus complet des simulations de combat. Mais acharnez-vous ! Le jeu en vaut la peine. De toute façon, dès la première partie, on est ébahi. C'est difficile, mais magnifique !
Ce qui saute aux yeux au lancement du jeu, ce sont ses graphismes. Les décors sont splendides, et pas désespérément vides comme dans la plupart des jeux de ce type.

IL-2 STURMOVIK : FORGOTTEN BATTLES

Turbo. Sur certains appareils, vous devrez vous occuper de l'apport en nitro qui dopait jadis la puissance des avions de combat.

"Listing lourding"

Voici la liste de tous les appareils disponibles dans Forgotten Battles. Ceux que vous pilotez : Ju-87D-3, Ju-87G-1, Bf-109G-14, Bf-109G-10, Bf-109K-4, FW-190D-9, He-111H, He-111H-6, Me-262A-1a, Me-262A-2a, Brewster Buffalo F2A, Hurricane Mk I, La-5, La-5F,La-7, La-7 (avec trois canons B-20 de 20mm), I-153 M-62, I-153P, Hurricane Mk IIB, Hurricane Mk IIC, Hurricane Mk II (avec des canons russes et des mitrailleuses), P-47D-10, P-47D-22, P-40E, P-40M et le TB-3. Et ceux que vous ne pouvez pas piloter : Bristol Blenheim MK I, Bristol Blenheim MK IV, Fiat G-50, Morane MS.406, Morane MS.410, Mörkö Morane, IL-4, SB-2, Bf-110C, Bf-110G, Me-210Ca-1, Me-210Ca-1 Zerstörer. C'est du chinois pour vous ? Pour l'auteur aussi, rassurez-vous !



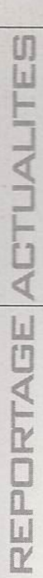
Atypique. Forgotten Battles est l'occasion unique de connaître des vieux coucous atypiques, comme ce chasseur allemand avec son manche à balai séparé du reste. Etonnant !

Ici, beaucoup de textures, de bâtiments, d'ennemis... Comme, en général, vous volez à basse altitude, vous pouvez les admirer à loisir. Le climat est géré, l'eau gèle et *tutti quanti*... Les avions sont eux aussi très réussis graphiquement. Les vues extérieures, par ailleurs très bien choisies, permettront aux fans d'obtenir des clichés de toute beauté.

En résumé, dans un mois, vous aurez dans *Gen4* le test d'une tuerie. Il y a fort à parier que le Combat Flight Sim de Microsoft pointe aux Assedic d'ici peu. Seule véritable ombre au tableau : quand on fait la preview, on ne peut pas faire le test... Encore un coup de Léo !

Jérôme

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Maddox
GENRE : Simulation
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : www.il2sturmovick-fr.com



GESTION

HORSE RACING MANAGER

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Finalisé à 99 %, ce titre original aurait gagné à être plus soigné, notamment la bande son, totalement insipide !

1 Finish. A 300 mètres du poteau, c'est la dernière ligne droite. Le Japonais est en bonne position.
2 Favori. Sorti du haras des Montalets, le galopeur Violette du Camp a la faveur des pronostics.
3 Installation. Vous pouvez bâtir votre haras où bon vous semble : France, Etats-Unis, Suède, Allemagne, Angleterre, Canada…

C'est votre dada ?

CYANIDE STUDIOS SORT UN JEU DE MANAGEMENT. DU FOOT ? NON, DE COURSES HIPPIQUES. ORIGINAL !

Si certains affirment que l'originalité ne fait pas partie du vocabulaire des développeurs de jeux vidéo, force est de constater que parfois, un titre ne ressemblant à aucun autre tout d'un coup déboule dans les bacs. Souvenez-vous de Mister Mosquito sur consoles ! Un simulateur de moustique, ça, c'est vraiment un concept… Aujourd'hui, le PC accueille une de ces petites perles, avec Horse Racing Manager, un soft au nom éloquent, pour peu que l'anglais ne soit pas du chinois pour vous. Enfin, si ce n'est pas le cas, sachez que le but est de gagner un max de fric pour acheter… de la semence d'étalon. Par des biais moins hasardeux que les paris au café du coin.

Avant d'en arriver là, une simple saillie coûtant une véritable fortune, il vous faudra faire des affaires : acheter un jeune poulain, l'entraîner jour après jour, engager le jockey qui lui fera gagner des courses, le revendre pour réaliser une jolie plus-value et acquérir un nouveau cheval, tout aussi jeune mais encore plus prometteur. Et ainsi de suite… Votre objectif final est en fait de jouer les "Docteur Moreau" en effectuant des croisements génétiques judicieux, entre deux champions par exemple, et d'obtenir ainsi un vrai crack, au pedigree exceptionnel et "avec une bonne tête de vainqueur".

Mais en attendant de pouvoir se mesurer aux meilleurs dans le Prix d'Amérique (en simulant les épreuves ou en y prenant part activement), vous devrez briller lors des obscures réunions de Moncuq ou des petites courses disputées le week-end à Chilleur-aux-Bois. Si toutefois vous avez choisi de vous installer en France, car il est également possible d'établir son haras aux Etats-Unis (avec des gains mirifiques à la clé) ou aux Emirats Arabes Unis (pour élever de véritables pur-sangs. Bien sûr, l'influence de vos choix ne s'arrête pas là : infrastructures (boxs, hangars…), employés (entraîneurs, lads…), équipements (œillères, fers…) et bien d'autres choses encore.

Cyanide Studios ne semble pas avoir sous-exploité le concept en espérant que son originalité suffise à combler les joueurs. Ce soft paraît des plus complets. Peut-être pas tant que ça pour les vrais entraîneurs, mais bien assez en tout cas pour le *gamer* lambda.

Socrates

ÉDITEUR : Cyanide Studio
DÉVELOPPEUR : Cyanide Studio
LANGUE : français
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : www.cyanide-studio.com



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le *pathfinding* et l'IA ne sont pas encore bien réglés. En revanche, le jeu reste fluide malgré une haute résolution graphique.

Vive l'

AVEC HIGHLAND WARRIORS, PENCHÉE SUR L'HISTOIRE DE

Highland Warriors aurait définitivement pu s'appeler *Braveheart* puisqu'il met en scène son héros principal : William Wallace. On passe difficilement à côté d'un tel nom lorsqu'on veut parler de l'Ecosse, dont la domination est l'enjeu central de ce STR (Stratégie Temps Réel). Les protagonistes sont, vous vous en doutez, des Ecossais, divisés en trois clans (Cameron, MacKay et MacDonald), et des Anglais, qui risquent fort de ne pas apprécier la façon dont ils sont dépeints ici.

Après tout, ils l'ont bien cherché, puisqu'en tentant de s'approprier le pays voisin, ils se sont eux-mêmes placés dans le camp des méchants. Vous l'aurez compris, HW a donc privilégié l'aspect historique au fantastique. Point



1 Discrétion assurée. L'espion anglais peut s'infiltrer dans les défenses adverses en se déguisant.
2 Attaque de fort. Les engins de siège sont des éléments décisifs d'Highland Warriors puisqu'ils permettent de détruire les murs et défenses ennemis.

Ecosse libre !

LA SOCIÉTÉ ALLEMANDE SOFT ENTERPRISES S'EST L'ECOSSE. ET AVEC BRIO, S'IL VOUS PLAÎT !

d'elfes, d'orques, ni de morts vivants… Les nations que le joueur incarne sont toutes humaines. Pourtant, la magie n'en est pas moins présente, mais sous une forme plus symbolique (mis à part le Mage et le Druide du clan MacKay), et par le biais des Héros.

Dotés de pouvoirs spéciaux, offensifs ou défensifs, ils jouent un si grand rôle dans leur armée qu'ils peuvent faire basculer une bataille s'ils sont bien utilisés. Certains ont des coups spéciaux ciblés, d'autres des auras de protection… Warcraft 3 a clairement été une source d'inspiration. Pourquoi se priver d'implémenter une idée, lorsqu'elle est brillante ? HW semble agrémenter son gameplay avec des bons éléments, glanés ici et là.

LES NATIONS SONT TOUTES HUMAINES. LA MAGIE N'EN EST PAS MOINS PRÉSENTE…

N'allez pas penser que ce titre manque d'originalité. Bien au contraire. Techniquement, la qualité visuelle est impressionnante, et si les animations des mouvements ne comptent pas parmi les meilleures, les textures sont plutôt belles. D'autant qu'un zoom permet de s'approcher très près des unités !



HIGHLAND WARRIORS

1 Célébrité. William Wallace, tenant son épée à deux mains, a la particularité de pouvoir insuffler une force colossale à une unité choisie.
2 Vue d'avion. Le zoom permet de voir vos armées de loin afin de mieux planifier une attaque massive.
3 Roi des "Anglois". Edward Ier est un des deux Héros du peuple anglais. Il dispose du pouvoir de Torture, qui révèle les positions ennemies.
4 Unités montées. Les Warlords sont des chevaliers qui laissent un mur de feu sur leur passage afin de brûler les fantassins.

Une foule d'innovations a aussi été implémentée, dont une interface totalement personnalisable (rappelant celle des Settlers). On peut déplacer les boutons, ou en faire disparaître afin d'y voir un peu plus clair... Tout paraît avoir été conçu pour fournir au joueur un maximum de confort.
Autre atout d'Highland Warriors : son réalisme. Trois facteurs importants entrent en compte : l'apprentissage des unités, les conditions climatiques et le type de terrain. Que vos sujets soient paysans ou militaires, ils gagnent de l'expérience en accomplissant la tâche qui leur incombe. Après avoir coupé du bois pendant un certain temps, votre bûcheron se verra proposer la possibilité de devenir un "Maître", ce rang lui conférant une plus grande efficacité. Ce qui, contrairement aux autres STR, valorise toutes les unités...

LES SAISONS INFLUENT DIRECTEMENT SUR LE GAMEPLAY !

Si votre "Maître mineur" est tué, il vous faudra du temps pour en former un autre. Pour ce qui est du temps justement, les saisons influent directement sur le gameplay. Lorsque l'hiver pointe le bout de son nez, il est impossible de cultiver les champs, et certaines montagnes deviennent impraticables. Les soldats avancent donc plus lentement dans la neige. Inutile de préciser ce que cela implique au niveau stratégique. D'autant que chaque terrain dispose d'avantages ou d'inconvénients pour chaque unité. Ainsi, les archers apprécient un champ de vision dégagé pour pouvoir viser avec précision.
La première impression est donc bonne pour ce STR qui pourrait devenir ce que Warrior Kings aurait dû être.

Loïc Claveau

Corvéable à merci

Highland Warriors n'est pas qu'un jeu de Stratégie en Temps Réel, il comporte aussi quelques éléments des jeux de gestion. Etant la clef du développement économique d'un joueur, les paysans s'avèrent très précieux. Il est indispensable de bien les gérer, ce qui se fait via le système de brevet. A force de travail, ils gagnent des pourcentages d'expérience. Une fois "boosté" à 100%, l'agriculteur de base peut devenir "Maître artisan". Une promotion qui n'a pas que des avantages ! Sa vitesse s'en trouve accélérée, mais compte tenu de sa spécialisation, il lui devient inutile de s'essayer à un autre métier. Afin d'identifier assez rapidement qui fait quoi, lorsqu'un paysan devient "Maître", il se coiffe d'un chapeau correspondant à son métier et devient donc facilement reconnaissable dans la masse.

4

Kilt
Ce n'est pas parce qu'on porte une jupe que l'on se bat... comme une fille !



ÉDITEUR : Soft Enterprises
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Stratégie
SORTIE : 1er trimestre 2003
SITE INTERNET : www.highlandwarriors.com



STRATEGIE

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Graphismes somptueux, univers merveilleux, humour détonnant... Vivement le 3 mars !

Les bras m'en

L'UN DES HÉROS LES PLUS ATTACHANTS DU MONDE DES JEUX VIDÉO REVIENT... LE MOIS DE MARS SERA CELUI DE SON RETOUR. QUE LES "AMATEURS" DE PLATES-FORMES ATTENDENT AVEC IMPATIENCE !

***1* Barils.**
Pour upgrader les capacités du héros, il faut tomber sur un tonneau magique. Vous disposez alors de quelques secondes de surpuissance.
***2* Nabots.**
Le jeu débute la nuit dans la forêt. Explosez tous les nains de jardin pour rentrer en mode Combo et accédez au premier bonus stage. Le ton est donné !

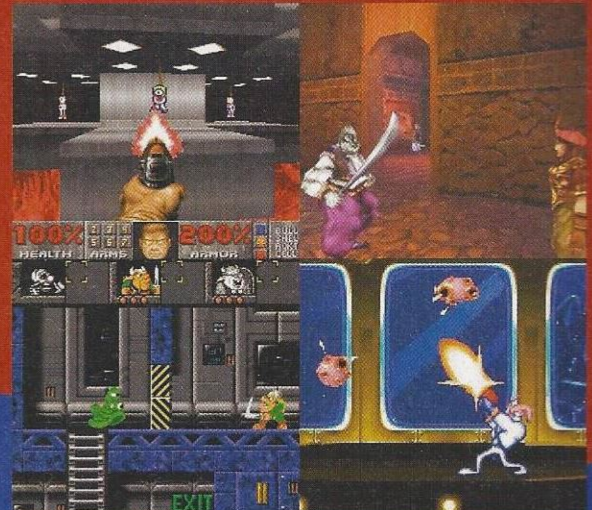




1 2

Plate-forme, espèce en voie de disparition

Qu'il est loin le temps béni où un jeu sur deux consistait à sauter de place en place. De cette époque lointaine, il reste peu de survivants. Rayman n'a guère de concurrents sur PC et c'est bien dommage. Qui, à l'heure actuelle, pourrait oser le défier ? Attardons nous un peu sur ce qu'était ce genre. On (re)trouve les Commander Keen d'Id Software (oui, c'est bien eux ! Regardez les screens, on voit Keen dans Doom 2), Dizzy l'œuf aventurier de Codemasters, Dragon's Lair issu des cerveaux de Readysoft (en preview dans ce numéro, mais ce n'est pas lui qui va tuer Rayman), Home Alone de Capstone, véritable calamité, Prince Of Persia de Borderbund Software, l'excellent Lost Vikings axé réflexion d'Interplay, ou plus près de nous Earthworm Jim de monsieur David Perry. Rayman est le dernier des mohicans d'un genre en perdition depuis des années. Pourtant à la vue des ventes, on peut s'étonner que personne ne souhaite repeupler ce segment si pur !



tombent !

Enfin une version jouable de Rayman 3 dans les bureaux ! La mascotte d'Ubi Soft s'est parée de ses plus beaux atours (baskets neuves, sweat-shirt violet dernier cri, gel fixation extrême...) pour effectuer un retour en force après avoir connu une légère baisse de régime ces dernières années. Ça fait déjà pas mal de temps que l'on bichonne ce jeu et ça se sent. Graphismes somptueux, univers merveilleux composé de onze mondes, humour, maniabilité... Rien ne semble manquer. Les premières parties sont enchanteresses.

Le jeu sortira le 3 mars 2003, et la version testée était donc quasiment « gold ». Certes, celle-ci connaissait quelques petits problèmes de stabilité, mais une bêta n'est jamais exempte de tout reproche. Le plus ennuyeux reste le mappage des touches pour PlayStation 2. "Maintenez R1 enfoncé, appuyez sur carré, deux fois sur rond...". Pas évident au clavier, surtout quand on ne peut pas en reconfigurer les touches... Le temps de trouver une manette acceptée par le jeu, c'est-à-dire une mannette PS2 avec un adaptateur, et hop, le tour est joué ! Il en faut vraiment plus pour saper le moral des derniers fans de jeu de plates-formes !

Le jeu livre une quinzaine d'heures d'émerveillement clef en main. Le scénario est rigolo. Un sorcier capable de se changer en un nuage de mouches à caca transforme les mouches rouges toutes gentilles en méchantes vilaines. Les premiers niveaux vous apprennent le minimum vital. D'abord, sauter. D'autant que Rayman n'a plus ses mains, Globox est parti avec. Sur votre passage, cassez du nain de jardin et récolter un maximum de bonus en un minimum de temps. Ainsi, vous accéderez à des niveaux bonus plus tard.

STRATEGIE

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Très rapidement, vous retrouvez Globox planqué dans un tonneau et il vous rend vos mains. Vous pouvez désormais tirer et, grande nouveauté, en donnant un effet. Ainsi, vos poings peuvent contourner les obstacles situés devant vous. La jouabilité se corse donc, mais tout s'enchaîne naturellement, Rayman oblige. On peste toujours autant lorsqu'on tombe d'une plate-forme malgré la suspension obtenue en faisant tournoyer le brushing du héros.

Il reste cependant assez difficile de mourir : il n'y a ni précipice, ni mort subite... mais des scènes de folie, comme la tour et sa centaine de balles rebondissantes sur lesquelles on doit atterrir. L'univers est toujours aussi délirant, peut-être même plus qu'avant... Le niveau où Rayman fait de l'auto-tamponneuse dans sa chaussure ou celui avec le skate-board et le décor psychédélique resteront des passages d'anthologie.

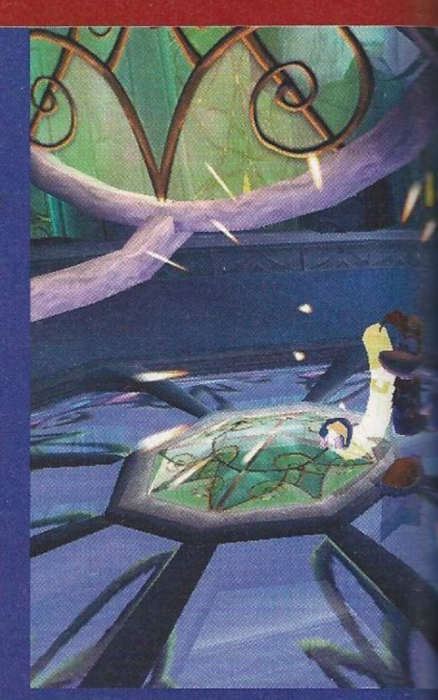
Face à la concurrence, Rayman a dû s'adapter. N'en déplaise aux attachés de presse, ça sent le Mario par moment. Diverses options permettent au blondinet d'avoir des bras (un comble !) : des grappins, des masses, des armes. S'accrocher à une branche tout en faisant l'hélicoptère, ça, c'est du sport ! Là encore, le jeu ne peut pas être pris en défaut, seule l'habilité du joueur entre en compte.

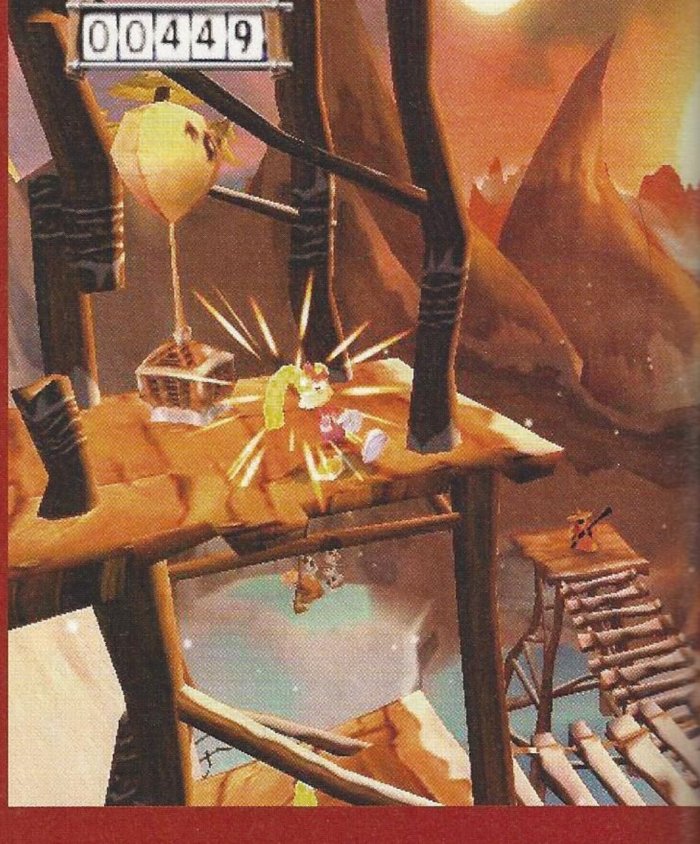
On trouve toujours des petits puzzles à reconstituer, des interrupteurs à activer, des courses effrénées à remporter, des caisses à pousser... Mais, autre nouveauté, on trouve aussi de pures scènes d'actions, notamment contre les boss à l'I.A. développée ! Les programmeurs avaient même dit à l'époque qu'ils s'étaient inspirés de Half-Life ! Bon, faut peut-être pas pousser, les gars ! Mais leur ambition saute aux yeux. Graphiquement, c'est beau ! Des effets à foison font scintiller tous les décors. Les textures non conventionnelles donnent dans le bleu, le violet et contrastent bien avec la végétation luxuriant du monde de Rayman. La musique est entraînante, jamais soûlante, et change en fonction du type d'action du niveau.

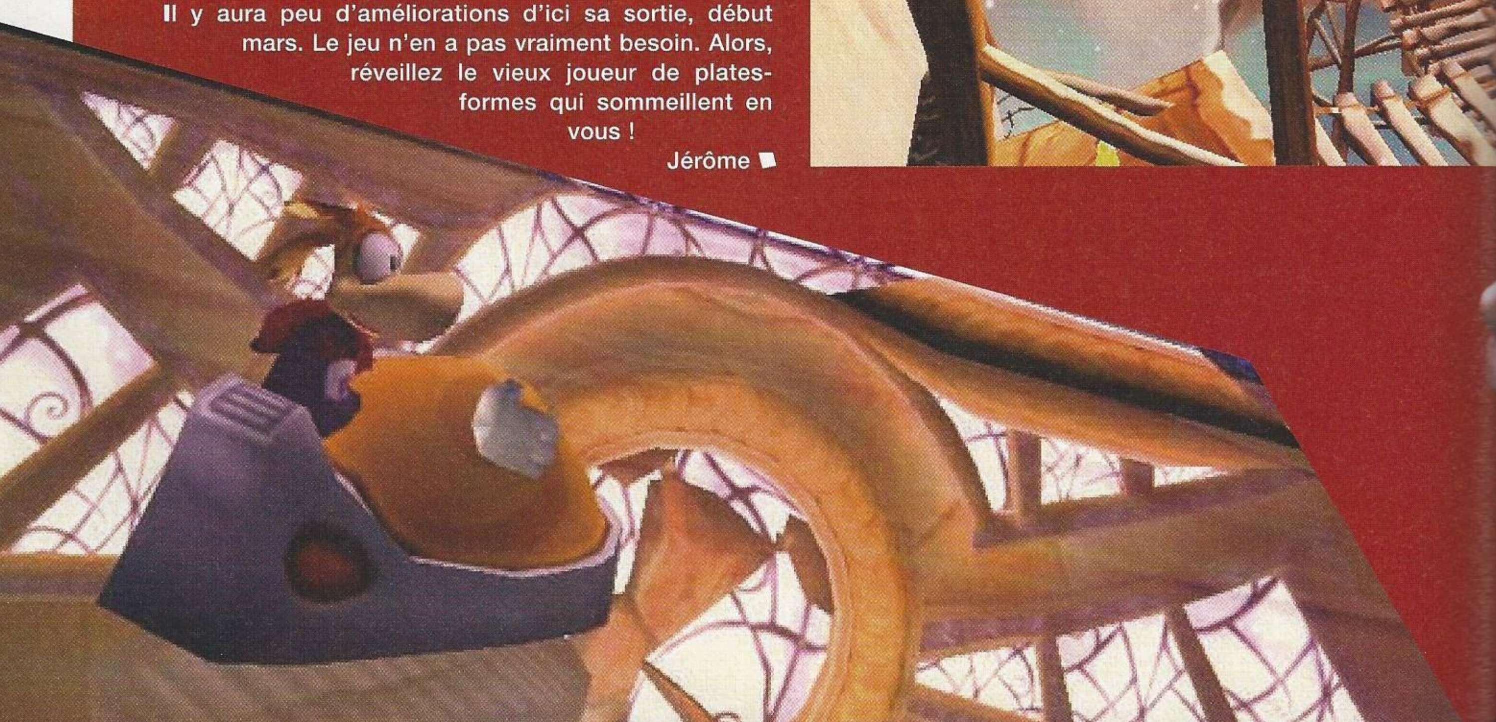
Il y aura peu d'améliorations d'ici sa sortie, début mars. Le jeu n'en a pas vraiment besoin. Alors, réveillez le vieux joueur de plates-formes qui sommeillent en vous !

Jérôme

1 Merveille. La tour de cristal va en subjuguer plus d'un ! Le moteur de rendu a été poussé dans ses derniers retranchements !
2 Perruque. Comme ci ses cheveux ne suffisaient pas, en digne fils caché de l'inspecteur gadget, Rayman se voit doté d'une hélice pour l'aider à gagner les endroits inaccessibles autrement.
3 Bionique. Un petit bonus donne l'opportunité à Rayman d'avoir des grappins en lieu et place des bras. Agilité, quand tu ne nous tiens pas...
4 Globlox. Il a mangé le méchant du jeu. A vous de lui faire recracher.









Esthétisme !

Messieurs les infographistes, on vous tire nos chapeaux. Le jeu paraît resplendissant et les effets sont monstrueux. Lors du *press tour*, ces personnes étranges qui s'occupent du moteur de rendu, qui mange du code, nous ont confiés qu'ils s'étaient arrachés les cheveux pendant près d'un an, avec les graphistes, pour pondre le plus bel épisode et probablement un des plus beau jeu du moment. Regardez donc ces essais de couleurs pour vous rendre compte de la prise de tête permanente qu'implique ce genre de métier !



ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Plates-formes
SORTIE : 3 mars 2003
SITE INTERNET : www.rayman3.com/fr/



STRATEGIE

RAINBOW SIX 3 : RAVEN SHIELD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

En voyant l'interface de début, on se dit que ça n'a pas changé. Mais une fois le jeu lancé, force est de constater que les graphismes sont sans commune mesure avec ceux des précédents Rainbow Six.

I'M GOING

a Vision 3D. Grande nouveauté dans l'écran Planning des Opérations : la petite fenêtre 3D pour définir la position de vos hommes.

b Tir précis. La plupart des armes d'assaut possèdent un zoom permettant de viser des ennemis à distance.

c Arborescence. Voilà à quoi ressemblent les menus lorsque vous donnez un ordre à un de vos hommes.

SI ROGUE SPEAR, SECOND ÉPISODE DE LA SÉRIE, AVAIT DÉÇU PAR SON MANQUE D'INNOVATION, RAVEN SHIELD RISQUE DE SURPRENDRE LES FANS. ATTENDEZ-VOUS À DU CHANGEMENT CETTE FOIS-CI !

Comme il est agréable de constater qu'un studio de développement ne s'endort pas sur ses lauriers ! Avouons-le : c'est bien ce qu'on craignait avec la franchise Rainbow Six. Un premier jeu brillant, puis un second n'apportant absolument rien de nouveau... Il était légitime de douter de la qualité du troisième. Eh bien, rassurez-vous ! Raven Shield a subi un sacré lifting. A première vue, Red Storm a choisi de garder la touche "R6" en privilégiant les mêmes couleurs (bleu et noir) et un type de briefing en tout point similaire aux précédentes versions, si ce n'est que le planning d'opération est désormais beaucoup plus simple d'utilisation.

Le vrai changement apparaît dès que la mission est lancée. Exit les pixels des autres RS : Raven Shield utilise, lui, une modification du nouveau moteur d'Unreal. Par conséquent, les animations des personnages, les détails des décors et surtout les textures sont de très grande qualité. Malheureusement, il faudra une grosse bécane pour faire tourner le tout en haute résolution. Mais la principale innovation concerne l'interface qui s'est nettement améliorée. On pourrait à présent la qualifier d'intuitive, car toutes les décisions sont activées par des commandes très simples.

Dès qu'une action est disponible, une icône blanche la symbolisant apparaît en bas de l'écran. Une simple pression de la barre d'espace, et l'ordre est exécuté, que ce soit pour vous ou pour votre groupe. Ainsi, pour telle échelle située tout au fond de votre champ de vision, l'icône d'un agent en train d'y grimper se matérialise. Et après l'avoir activée, vos hommes se précipitent pour monter. Mais il existe un système d'ordres un peu plus complexe lorsque vous leur demandez d'ouvrir une porte.

IN!



Forces d'intervention.
A chaque pays son style.
Vos tenues et vos armes de base diffèrent selon que vous choisissiez de diriger un Français, un Allemand ou un Américain. Classique !

STRATEGIE

RAINBOW SIX 3 : RAVEN SHIELD



1 Fente. L'ouverture progressive des portes permet de lancer des grenades sans se montrer.
2 Assaut ! L'efficacité de vos hommes s'est accrue depuis Rogue Spear.
3 Nuits. Certaines missions se passent au crépuscule.
4 Camouflage. Les R6 portent un uniforme différent selon les circonstances.

Si vous maintenez la barre espace appuyée, une succession de menus s'offre à vous : "Faut-il ouvrir et nettoyer ?", "Ouvrir et lancer une grenade ?", "Ouvrir, lancer une grenade et nettoyer ?". Si vous choisissez l'option Grenade, on vous demande bien sûr laquelle doit être sélectionnée. Bref, toutes ces décisions ne prennent pas plus de quelques secondes… Et ça, c'est très agréable.

En parlant de porte, Red Storm a implémenté une idée toute simple et pourtant géniale : l'ouverture progressive. La molette de la souris sert à faire coulisser la porte de façon à pouvoir vérifier ce qui se passe à l'intérieur sans trop se découvrir. Ainsi, les membres de votre équipe ne se feront plus tuer bêtement en se précipitant dans une pièce pleine d'ennemis. D'autant que l'intelligence artificielle de ces derniers semble être un peu plus poussée.

Les "bad guys" de service peuvent par exemple vous balancer des grenades, et ils sont également sensibles au bruit que vous faites. En effet, après avoir accompli deux fois le même passage, on se rend compte que lorsque l'on court, l'ennemi s'est déplacé et vous tient déjà en joue au moment où vous surgissez devant lui. Mais que voulez-vous… C'est un jeu d'infiltration, de commandos… Et ces gars-là ne courent que très rarement. Et puis vous disposez d'outils puissants, comme par exemple les détecteurs de battements cardiaques ou les lunettes à vision thermique, uniquement réservée aux snipers.

Bon, d'accord, ces technologies ne sont pas encore bien maîtrisées à notre époque, mais Raven Shield se passe dans le futur, alors il n'y a pas de mal à truquer un peu la réalité. Autre point d'attention : le mode Multijoueurs. S'il était anecdotique dans les précédents Rainbow Six, le gameplay a été révisé pour s'adapter aux joueurs. Certains se souviennent peut-être des astuces éculées, comme l'utilisation de la vue à la troisième personne pour repérer des ennemis sans se montrer... Eh bien, c'est de l'histoire ancienne, ce mode de vision a tout simplement disparu (en Solo aussi d'ailleurs).

> LE TRAVAIL EFFECTUÉ REDONNE VIE À UNE SÉRIE QUI COMMENÇAIT À S'ESSOUFLER !

Autre bonne nouvelle : l'apparition d'appareils de brouillage de détecteur cardiaque… A chaque élément, son contraire ! Tout ça pour dire que le travail effectué est appréciable et qu'il redonne vie à une série qui commençait un peu à s'essouffler. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale pour vérifier que tout marche sur des roulettes ! Mais bon, de ce côté, autant dire que nous ne sommes pas vraiment inquiets.

Loïc Claveau



Coach. Vous pouvez décider d'assister vos hommes sans participer activement à la mission, via le mode Spectateur.

Y'a qu'à regarder

Dans Raven Shield, tout a été pensé de manière graphique. Les *way points*, ces différentes étapes de la progression de votre équipe, apparaissent à l'écran et vous signalent combien de mètres il vous reste à parcourir et dans quelle direction vous devez vous diriger. Idem pour le détecteur cardiaque : lorsque vous utilisez ces lunettes spéciales, vous voyez des ondes se déplacer, représentant la position de vos ennemis, même derrière les murs. Sans parler du menu Action déjà évoqué dans l'article, et qui permet de diriger vos troupes avec d'autant plus d'aisance que le statut de chacun des trois groupes est affiché à l'écran et indique combien de membres les composent, qui est encore en vie et quel est l'ordre qu'ils ont reçu.

ÉDITEUR : Uni Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Tactical
SORTIE : mars 2003
SITE INTERNET : www.raven-shield.com

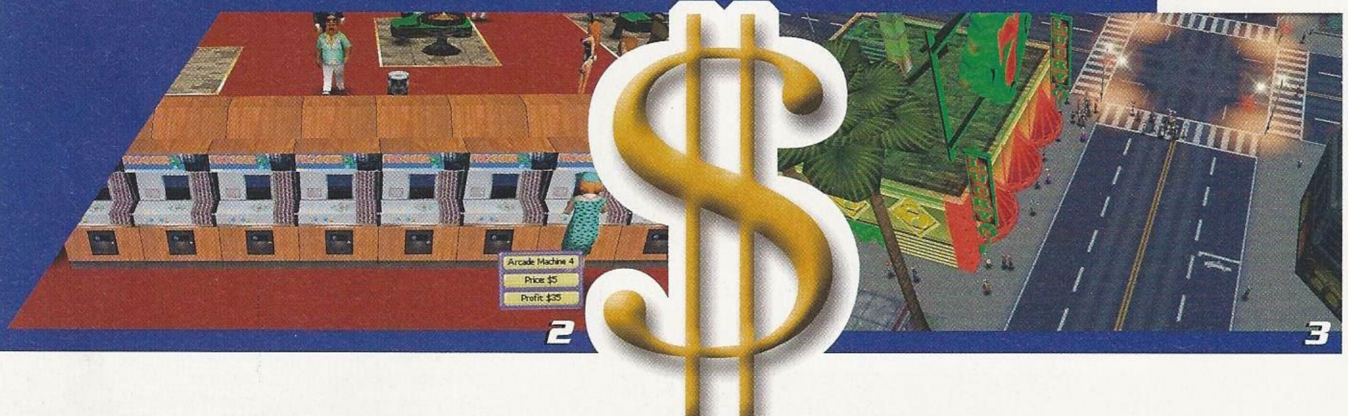
GESTION
CASINO INC

PREMIÈRES IMPRESSIONS

On n'a pas grand-chose à reprocher à ce titre. Mais la catégorie "jeu de gestion plus que loufoque" sur PC est déjà parasitée. Nous ne sommes donc pas ébahis, mais charmés !



1 Graphismes. Au nombre de jetons empilés sur la table, on situe très vite l'endroit où ça joue gros !
2 Parasitaires. A cause du bruit, les bornes d'arcade ont une influence néfaste sur les jeux "traditionnels".
3 La City. Les interactions casino/quartier sont très importantes.



Faites vos jeux !

EN ATTENDANT SILENT HILL 2, METAL GEAR SOLID 2 ET SHADOW OF MEMORIES, KONAMI SORT CASINO INC. ÇA DÉTEND...

Vous êtes propriétaire de plusieurs casinos. L'objectif : mettre des sous de côté pour ensuite avoir les moyens de financer la construction d'une école pour les enfants au Sahel. Non, bien sûr que non. Votre but est le profit maximum, grâce à des investissements judicieux et à des choix draconiens. Vous gérez toute la chaîne, de A à Z. La première chose à laquelle il faut penser, ce sont vos attractions. Les possibilités sont assez limitées au début, mais chaque "mission" (chaque chapitre en compte plusieurs) apporte son lot de nouveautés.

Quelques tables de black-jack, une roulette... Les salariés vont s'en occuper. Cependant, on prend rapidement conscience de la rentabilité limitée de chacun de ces jeux. Elle est accrue avec du personnel qualifié, mais une question nous taraude : *"c'est quoi, ces conneries ?"*. Dans l'inconscient collectif (enfin, dans les méandres de ma cervelle), c'est toujours la banque qui gagne. Ils ont vu *Casino*, non ? Envoyons-leur Joe Pesci pour faire le ménage parmi les croupiers. Malheureusement, cette option n'est pas disponible.

En réalité, au début, le personnel n'est pas des plus qualifiés. Ça viendra avec le temps. Mais comme c'est rageant de voir une roulette déficitaire. Il faut donc trouver du cash ailleurs. De la fraîche, du flouze, de la thune, faire couler le grisbi dans les caisses. Les distributeurs de boissons et les stands à hamburgers sont particulièrement intéressants. Bénéfice assuré. Idem pour les jeux vidéo. Et pourtant, chaque structure nécessite la présence d'une personne, à qui il faut donc verser un salaire. Même les bornes d'arcade, qui ont parfois besoin d'être réparées.

Si votre casino est désert, songez à investir dans une campagne de publicité. La ville dispose de plusieurs panneaux prévus à cet effet. La bonne idée consiste à vous faire connaître devant les hôtels de la cité. Vous récupérerez bientôt des clients de la concurrence. Surtout si vous investissez dans des navettes gratuites qui sillonneront la ville pour amener les gens suceptibles de jeter leur argent par les fenêtres à le faire chez vous.

La réalisation semble très correcte. Mais sans penser tout de suite à Metal Gear Solid 2 (dont le premier volet est déjà sorti sur PC), on attendait Konami sur un autre terrain. Leur catalogue est tellement riche qu'on s'étonne de les voir débouler dans un genre plus que fourni sur cette plate-forme. Il s'agira donc d'une mise en bouche, en attendant la suite...

Léo de Urlevan

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Hothouse
GENRE : Gestion
SORTIE : 1er trimestre 2003
SITE INTERNET : aucun

BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME



PREMIÈRES IMPRESSIONS
Focalisé sur l'Italie, le jeu présente six nouvelles maps géniales, avec des campagnes fidèles à l'Histoire. La possibilité de pouvoir enfin jouer les Français et les Italiens rend le jeu encore plus attachant.

Blindé. Ne vous croyez pas à l'abri dans votre tank. D'abord parce qu'il faut assurer question pilotage, et aussi parce que les armes anti-blindés ont, elles aussi, été augmentées.

Tous les add-on mènent à Rome

VOICI L'EXTENSION D'UN DES DERNIERS HITS. GROS PLAN SUR UNE TUERIE FAÇON BOUCHERIE !

Pour notre plus grand bonheur, l'add-on réalisé par Digital Illusions se situe chez les Ritals. Du coup, on peut jouer avec eux… et avec leurs voisins, comme les Français par exemple. Là encore, les dialogues sont dans la langue locale. Ah ! Ce petit accent frenchy…

Haut lieu stratégique de la Seconde Guerre mondiale, de par sa frontière commune avec l'Allemagne (une fois l'Autriche annexée, bien sûr !) et son ouverture sur la Méditerranée, l'Italie fut un passage obligé pour tous et a vu pas mal de batailles clés se dérouler sur son territoire. Celui-ci nous est présenté sous la forme de six nouvelles cartes : Battle for Anzio, Monte Santo Croce, Operation Husky, Monte Cassino, Operation Baytown et Salerno.

Comme dans le jeu de base, chaque drapeau représente un bastion à conquérir et, surtout, à défendre. L'ajout des nouveaux éléments ne détonne pas du tout, et on se rend bien compte du soin apporté à l'ensemble. Parmi ces éléments justement, on a bien sûr les forces françaises libres et l'armée italienne. Vous les incarnerez forcément à un moment ou un autre, puisque certaines missions sont directement liées à ces nations. C'est comme ça par exemple que vous enverrez à la boucherie une tonne de vos compatriotes durant la prise de Monte Cassino face aux Allemands. Pour transporter tout ce beau monde, Dice a aussi fourni de nouveaux véhicules. On trouve les M3 GMC et Grant américains, les AT Gun Pdr et Mosquito anglais, les AT Gun Pak 40, BF110 SturmGeschutz allemands et les LCVP et M11-39 Carro Armato italiens. Chaque engin a ses avantages et ses inconvénients (tirs, nombre d'hommes, etc.) et cela vient renforcer le nombre impressionnant de machines du jeu. Autre ajout : quatre armes. Bref, de quoi s'amuser plutôt gentiment.



***1* Conseil.**
Ne vous éloignez jamais trop des blindés. Dans ces six missions, l'action est trop intense et l'enjeu si capital que jouer le kamikaze serait vraiment suicidaire.

***2* Survie.**
Bien se positionner au début de la partie, c'est vital. Mais ne rêvez pas, pas moyen de se planquer, ça canarde de partout.

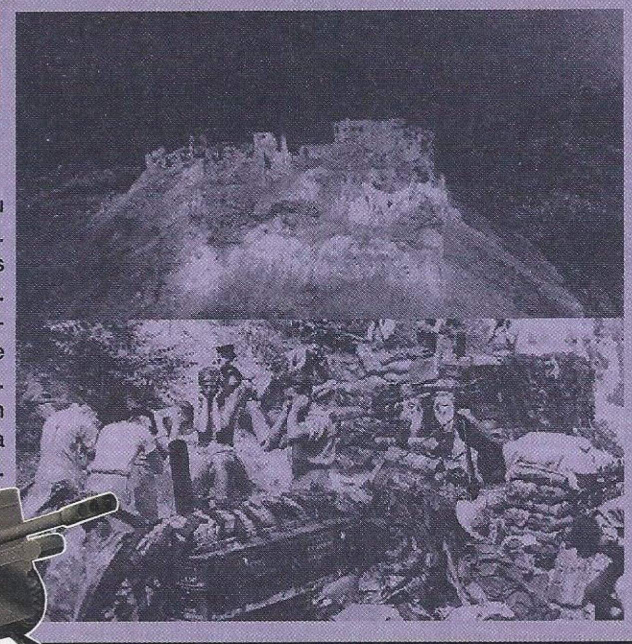
***3* Pilonnage.**
Visiblement, on a droit à encore plus de raids aériens dans cet *upgrade*. Tous aux abris !

Gentiment, façon de parler, car les batailles de cet add-on sont tout sauf une partie de plaisir. Prenez la bataille d'Anzio... Le printemps 1944. Printemps pourri en fait ! Plusieurs victoires remportées par les Alliés en Sicile et dans le Maghreb font de la Méditerranée le nouveau pôle d'attraction. Et c'est parti ! Premier carnage de Road to Roma. Les deux belligérants sont au nord et au sud de la carte, par ailleurs pas très grande mais complexe. Beaucoup de ponts et une île au milieu. Bien sûr, au centre, on trouve deux des drapeaux à prendre. Exposé aux feux des BF-110 allemands du début à la fin, celui qui sortira de son trou pour gagner l'îlot sera forcément décoré. A titre posthume, mais décoré quand même. C'est dur, mais c'est bon !

Autre exemple : Monte Cassino. Tout en haut de cette charmante colline se trouve un monastère. Calme ? Pas vraiment puisqu'il est situé à 100 km au sud-est de Rome, sur la route 6 menant justement à Rome (de toute façon, tous les chemins mènent à... Ok, j'arrête là !). Place forte allemande, Monte Cassino est la véritable frontière du Reich. N'hésitez donc pas à incarner

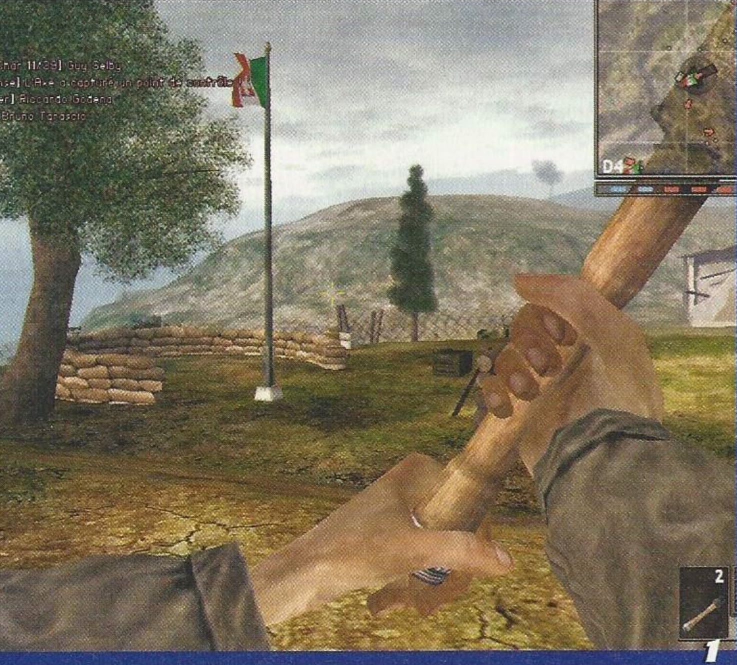
ACTION

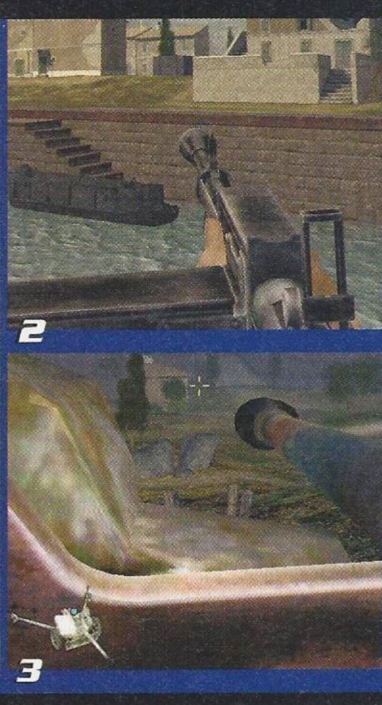
BATTLEFIELD 1942 : ROAD TO ROME



Monte Cassino

Gros plan sur une mission marquante, celle où les Français partent à l'assaut du poste stratégique allemand, le mont Cassino, placé sur la route qui mène à Rome. Le monastère créé par St Benoît en 529 en a vu de toutes les couleurs. Les Lombards l'ont ravagé en 581, puis en 589, les Arabes en 883. Le pire fut bien sûr l'épisode retranscrit dans Road To Roma : les Allemands ont résisté aux attaques des Alliés du 15 janvier au 17 mai 1944. Ils s'étaient planqués dans les souterrains de l'abbaye. Ce sont finalement les Polonais qui permirent de conquérir la place forte. Aujourd'hui, il ne reste rien du monastère original, tout a été détruit puis reconstruit. Voyez les photos d'époque...

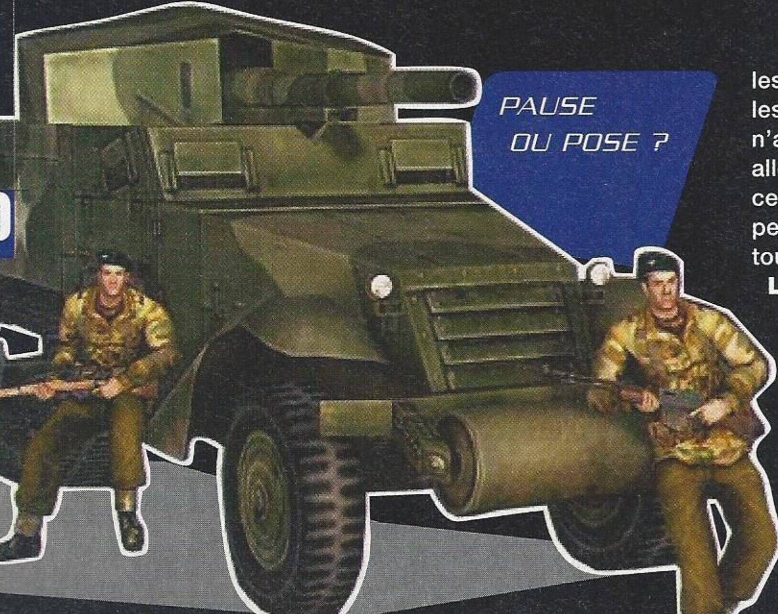




1 Gourdin explosif. Dans BF 1942, on passait constamment du tank aux armes de jet. Dans cet add-on, la variété des armes s'étoffe encore !

2 Vice. Un point à capturer au milieu d'un îlot, voilà une idée bien tordue. Un petit bain pour le chef !

3 Nocturne. L'assaut de Monte Cassino se fera de nuit, dans l'obscurité. Sans doute l'une des missions les plus incroyables !



PAUSE OU POSE ?

les Français qui escaladent en chantant (ironie) sous les tirs de l'artillerie ennemie située au sommet. Ils n'attendent qu'une chose : trouver là-haut les tanks allemands pour l'apéro. Toute plaisanterie mise à part, cette mission est un régal. Non seulement parce qu'on peut y incarner la France, mais parce que l'intensité est tout simplement incroyable.

Loin d'être un add-on bête et méchant, Road to Roma relance un jeu qui n'en avait même pas besoin. Ces nouvelles cartes promettent de grands moments en ligne.

Jérôme

EDITEUR : EA
DEVELOPPEUR : Digital Illusions CE
GENRE : Action
SORTIE : 6 février 2003
SITE : www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/




DAVIS FILMS
Constantin Film


EN VHS ET DVD LE 8 JANVIER

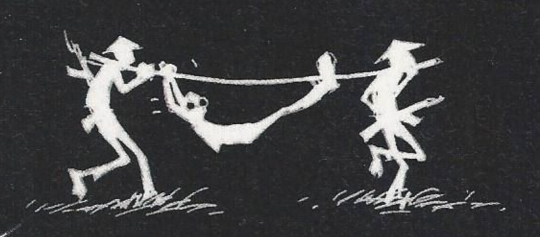

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE


TF1
VIDEO

PERCOLATOR











PERCOLATOR, EVITER LE TIR AU PIGEON C'EST PAS SON TRUC.

-KHÉRIDINE-03-

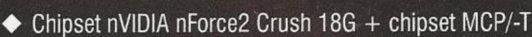
WinFast®

K7NCR18G

BreakthrouGh

The Digital media platform...

Power by GeForce4



- Chipset nVIDIA nForce2 Crush 18G + chipset MCP/-T
- Support des CPU AMD Athlon/XP et Duron FSB 200/266/333 MHz (DDR)
- Moniteur Hardware pour contrôler tout le système
- Support des lecteurs Smart Card.
- Possibilité d'ajustement du Vcore, Vmem et de l'AGP Vddq pour une meilleure compatibilité système
- Interface VGA hautes performances intégrée
- Interface AGP 8X supplémentaire pour les dernières cartes graphiques 3D
- Interface son 6 canaux AC'97 intégrée
- Contrôleur USB2.0 avec deux ports USB2.0 sur la carte
- Support du nView (deux affichages indépendants, un CRT, l'autre CRT/TV) (DVI Optionnel) 2 ports Ultra ATA133 IDE
- Interface LAN 10/100Mbps intégrée
- Support de l'IEEE1394 (Optionnel)



Version K7NCR18D
Dolby Digital & IEEE1394
en standard

(Option)





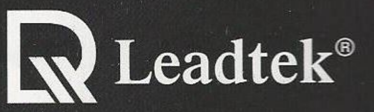












DISTRIBUÉ PAR

MOREX TECHNOLOGIES FRANCE S.A

OFFRES RÉSERVÉES AUX REVENDEURS

TÉL. : 01 41 47 67 67 - FAX : 01 47 94 34 70 - www.morextech.com